Pa 50 SD

professional arranger

MANUALE DI ISTRUZIONI

ITALIANO
Ver. 1.0

KORG

PRECAUZIONI - NORME A TUTELA DELLA SICUREZZA

ATTENZIONE — L'uso di apparecchiature elettriche richiede il rispetto di alcune precauzioni, tra cui le seguenti:

Collocazione. L'uso dello strumento in una delle situazioni seguenti può causarne il malfunzionamento.

- Alla luce diretta del sole
- In ambienti particolarmente caldi o umidi
- In luoghi sporchi o polverosi
- In luoghi soggetti a eccessive vibrazioni

Alimentazione. Collegate l'alimentatore esterno ad una presa di corrente del voltaggio indicato sull'alimentatore stesso. Non collegatelo ad una presa di corrente di voltaggio diverso.

Interferenze con altri dispositivi elettronici. Questo prodotto contiene un microprocessore, che può interferire con il funzionamento di apparecchi radio e televisivi posti nelle sue vicinanze. Usate questo dispositivo ad una certa distanza da apparecchi radio e televisivi.

Maneggiare con cura. Per evitarne la rottura, non forzate i pulsanti e i controlli.

Manutenzione e pulizia. Pulite le superfici con un panno morbido e asciutto. Non usate panni ruvidi, detergenti liquidi (quali benzene o diluenti), solventi organici o liquidi infiammabili. **Attenzione:** Non usate alcool per pulire il leggio. In caso di sporco tenace, adoperate un detergente blando per vetro e superfici dure per uso domestico.

Conservate questo manuale. Dopo la lettura, conservate il manuale per ulteriori consultazioni.

Corpi estranei.

- Non appoggiate vasi, recipienti o bicchieri sullo strumento. Eventuali infiltrazioni di liquidi possono causare incendi e scosse elettriche, e comunque danneggiare irreparabilmente lo strumento.
- Non fate cadere oggetti metallici, come spilli o monete, all'interno dello strumento. Se questo dovesse accadere, scollegate l'alimentatore dalla presa di corrente, e contattate il negoziante.

CONSERVARE LE ISTRUZIONI
PULIRE SOLO CON UN PANNO ASCIUTTO

AVVISO SULLO SMALTIMENTO (SOLO PER L'UE)

Se sul prodotto, nel manuale di istruzioni, sulla batteria o sul pacco di batterie appare il simbolo del "bidone su ruote sbarrato da una croce", occorre smaltire il prodotto, il manuale, il pacco di batterie o la batteria come rifiuto speciale. Non gettate questo prodotto, manuale, pacco di batterie o batteria tra i rifiuti domestici. Il corretto smaltimento può evitare danni all'ambiente e problemi alla salute. Il corretto modo di smaltimento dipende dalle leggi vigenti nella vostra zona, quindi vi preghiamo di contattare il personale addetto nel vostro comune o in altro ente preposto per maggiori informazioni. Se la batteria o il pacco di batterie contiene metalli pesanti in quantità superiore al consentito, sotto il simbolo del "bidone su ruote sbarrato da una croce" appare anche il simbolo di sostanza chimica.

CONSERVAZIONE DEI DATI

I dati in memoria possono in certi casi andare persi a causa di errori da parte dell'utente. Accertatevi di salvare i dati importanti su una scheda. Korg non è responsabile per eventuali danni causati dalla perdita di dati.

DISPLAY

Alcune pagine del manuale mostrano il display con spiegazioni di una funzione o di un'operazione. Tutti i nomi dei suoni, dei parametri e i valori mostrati sono solo degli esempi e potrebbero non corrispondere a quanto realmente visualizzato dal display dello strumento

MARCHI REGISTRATI

Macintosh è un marchio registrato della Apple Computer, Inc. MS-DOS e Windows sono marchi registrati della Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi registrati appartengono ai rispettivi proprietari.

ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ

Le informazioni contenute in questo manuale sono state attentamente riviste e controllate. A causa del nostro costante impegno a migliorare i nostri prodotti, le specifiche potrebbero differire da quanto descritto nel manuale. Korg non è responsabile per eventuali differenze tra le specifiche e la descrizione contenuta nel manuale d'istruzioni. Specifiche soggette a cambiamenti senza preavviso.

GARANZIA

I prodotti Korg sono costruiti in accordo alle più rigorose normative elettriche e meccaniche in vigore in vari paesi del mondo. Questi prodotti sono garantiti in ogni paese esclusivamente dal distributore Korg. I prodotti Korg non venduti con apposita garanzia del costruttore o del distributore, o privi di numero di serie, non possono usufruire di assistenza sotto garanzia. Questa norma è ad esclusiva tutela del consumatore.

SERVIZIO E ASSISTENZA AL MUSICISTA

Per assistenza, rivolgetevi al più vicino Centro di Assistenza Autorizzato Korg, oppure inviate un e-mail all'indirizzo info@korg.it.
Per informazioni sui prodotti Korg, consultate il sito web www.korg.it. Esistono inoltre numerosi gruppi di utenti che gestiscono siti, forum e mailing-list, indipendenti da Korg, ricchi di informazioni preziose.

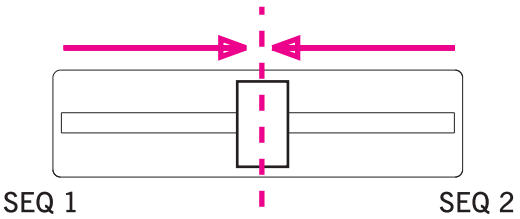
PA50SD SUL WEB

Per gli ultimi aggiornamenti, seguite il link http://www.korgpa.com.

Copyright © 2009 Korg Italy Spa. Stampato in Italia.

CURSORE BALANCE

All’accensione dello strumento, portate il cursore BALANCE in posizione centrale. In questo modo, sia il Sequencer 1 (SEQ1) che il Sequencer 2 (SEQ2) si troveranno al massimo volume, e non si correrà il rischio di avviare una Song senza udire nulla.



COME SI FA A...

Tastiera

...selezionare un Program 28
...selezionare una Performance 27
...suonare un Program sull'intera tastiera, come in un pianoforte 26
...dividere la tastiera in due parti 26
...aggiungere suoni alla mano destra 26
...mute/play dei suoni 26

Modo Style Play

...selezionare uno Style 28
...avviare/fermare lo Style 32
...selezionare un Fill o un Break 32
...selezionare una Style Variation 33
...vedere le tracce dello Style 45
...creare un nuovo Style 56

Modo Song Play

...eseguire una Song (Standard MIDI File) 29
...vedere le Lyrics (testi) 78
...vedere le tracce della Song 75
...avviare entrambi i Sequencer 18, 74

Modo Backing Sequence

...registrare una Backing Sequence (Song) 87

Modo Song

...registrare una nuova Song 97
...modificare uno Standard MIDI File 94

In generale

...disattivare gli altoparlanti interni 134
...cambiare la polarità del pedale Damper 135
...selezionare la scala araba 37

SOMMARIO

Introduzione

Benvenuti! 8
Suonare dal vivo 8
Indirizzi utili 8
Due parole sul manuale 8
Eseguire una copia di sicurezza (backup) dei file di sistema 8
Caricare il sistema operativo 8
Ricaricare i dati originali (Restore) 9

Per iniziare 10
Collegare il cavo di alimentazione 10
Accendere e spegnere lo strumento 10
Regolare il volume 10
Il cursore BALANCE 10
Cuffie 10
Uscite audio 10
Ingressi audio 10
Connessioni MIDI 11
Pedale Damper 11
Demo 11
Leggio 11

Pannello frontale 12

Display e interfaccia utente 20
Controlli del display 20
Struttura dell'interfaccia utente 21
Finestre di dialogo 22
Simboli e icone 22
Parametri non disponibili in grigio 22

Pannello posteriore 23

Guida Base

Operazioni di base 26
Suonare la tastiera 26
Selezionare, mettere in solo o in Mute/Play le tracce 26
Selezionare una Performance 27
Selezionare un Program 28
Selezionare uno Style 28
Selezionare un Single Touch Setting (STS) 29
Cambiare le tracce di tastiera in una sola volta 29
Riprodurre una Song da una scheda 29
Scorciatoia per visualizzare il banco di appartenenza di Style, Performance o Program 30

Tutorial 31
1 - Suonare in tempo reale 31
2 - Suonare uno Style 32
3 - Ascoltare una Song 33
4 - Registrare una Song 34
5 - Modificare una Song 35
6 - La scala araba 37

MIDI 38
Che cos'è il MIDI? 38
Midifile 38
Lo standard General MIDI 38
Il canale Global 38
I canali Chord 1 e Chord 2 39
Il canale Control 39
MIDI Setup 39
Collegamento del Pa50SD ad una Master keyboard 39
Collegamento del Pa50SD ad una fisarmonica MIDI 40
Collegamento del Pa50SD ad un sequencer esterno 40
Suonare un altro strumento con il Pa50SD 41

Riferimento

Modo operativo Style Play 44
Che cos'è uno Style? 44
Style e Performance 44
Cambiare e resettare il Tempo 44
Il banco 'DIRECT SD' 44
Pagina principale 45
Pagina delle tracce dello Style 45
Selezionare un Program 45
Finestra 'Write' 46
Menu 46
Struttura delle pagine di edit 46
Pagina 1 - Mixer: Volume 47
Pagina 2 - Mixer: Pan 47
Pagina 3 - Mixer: FX Send 47
Pagina 4 - Tuning: Detune 48
Pagina 5 - Tuning: Scale 48
Pagina 6 - Tuning: PitchBend Sensitivity 48
Pagina 7 - FX: A/B Select 49
Pagina 8 - FX: C/D Select 49
Pagina 9 - FX: A editing 49
Pagina 10 - FX: B editing 49
Pagina 11 - FX: C editing 49
Pagina 12 - FX: D editing 49
Pagina 13 - Track: Easy edit 49
Pagina 14 - Track: Mode 50
Pagina 15 - Track: Internal/External 51
Pagina 16 - R.T. controls: Damper 51
Pagina 17 - R.T. controls: Joystick 51
Pagina 18 - R.T. controls: Dynamic range 52
Pagina 19 - R.T. controls: Ensemble 52
Pagina 20 - Style controls: Drum/Fill 53
Pagina 21 - Style controls: Wrap Around / Keyboard range 53
Pagina 22 - Pads 54
Pagina 23 - Preferences: Lock 54
Pagina 24 - Preferences: controls 54

Modo Style Record 56
Struttura dello Style 56
Style Import/Export 57
Entrare in modo Record 57
Ascoltare lo Style in modo Record/Edit 57
Uscire dal modo Record e salvare/cancellare lo Style 57
La finestra 'Write' 58
Elenco degli eventi registrabili 58
Cancellazione rapida con i tasti del pannello di controllo 58

Pagina principale 59
Pagina delle tracce dello Style 61
Pagina Step Record 61
Come registrare uno Style 62
Menu 65
Struttura delle pagine di edit 65
Pagina 1 - Edit: Quantize 66
Pagina 2 - Edit: Transpose 66
Pagina 3 - Edit: Velocity 67
Pagina 4 - Event Edit 67
Pagina 5 - Event Filter 68
Procedura di Event Edit 69
Pagina 6 - Edit: Delete 70
Pagina 7 - Edit: Delete All 71
Pagina 8 - Edit: Copy 71
Pagina 9 - Style Element Controls: Programs 72
Pagina 10 - Style Element Controls: Expression 72
Pagina 1 - Style Element Controls: Keyboard Range 72
Pagina 12 - Style Element Controls: Chord Variation Table 73
Pagina 13 - Style Controls: Mode/Tension 73

Modo operativo Song Play 74
Le Song e il formato Standard MIDI File 74
Controlli dei Sequencer 74
MIDI Clock 74
Selezione dei sequencer durante le operazioni di editing 74
Selezione numerica di una Song 74
Tracce Realtime e tracce del Sequencer 75
Master Volume, Sequencer Volume, BALANCE 75
Effetti nel modo Song Play 75
Finestra di Groove Quantize 75
Finestra 'Write' 76
Pagina principale 77
Pagina delle tracce 1-8 77
Pagina delle tracce 9-16 78
Pagina 'Song Select' 78
Pagina 'Lyrics' 78
Riproduzione di un file Jukebox 79
Menu 79
Struttura delle pagine di edit 79
Pagina 1 - Mixer: Volume 80
Pagina 2 - Mixer: Pan 80
Pagina 3 - Mixer: FX send A/B 80
Pagina 3 - Mixer: FX send C/D 81
Pagina 4 - FX: A/B Select 81
Pagina 4 - FX: C/D Select 82
Pagina 5 - FX: A editing 82
Pagina 6 - FX: B editing 82
Pagina 5 - FX: C editing 82
Pagina 6 - FX: D editing 83
Pagina 7 - Track: Mode 83
Pagina 8 - Track: Internal/External 83
Pagina 9 - Jukebox 84
Pagina 10 - Preferences 84
Salvataggio di un elenco di Song 85

Modo operativo Backing Sequence 87
Controlli del Sequencer 87
I Modi Backing Sequence, Song e Song Play 87
Ascoltare una Song 87
Registrazione in modo Realtime 87
Registrazione in modo Chord/Acc Step 88
Pagina principale 89
Pagina 'Load Song' 89
Pagina 'Save Song' 90
Pagina 'Realtime Record' 90
Pagina 'Chord/Acc Step Recording' 91
Cancellare un'intera Song 93

Modo operativo Song 94
Controlli del Sequencer 94
Master VOLUME e ACC/SEQ VOLUME 94
Le Song e il formato Standard MIDI File 94
Cancellazione rapida delle tracce 94
Cancellare una Song 94
Pagina principale 94
Pagina delle tracce 1-8 95
Pagina delle tracce 9-16 95
Pagina 'Load Song' 95
Pagina 'Save Song' 96
Registrazione in modo Realtime 97
Registrazione in modo Step Record 97
Pagina 'Song Record' 98
Pagina 'Step Record' 100
Menu 101
Struttura delle pagine di edit 101
Pagina 1 - Mixer: Volume 101
Pagina 2 - Mixer: Pan 102
Pagina 3 - Mixer: FX Block 102
Pagina 4 - Mixer: FX Send A/B (o C/D) 102
Pagina 5 - Tuning: Detune 103
Pagina 6 - Tuning: Scale 103
Pagina 7 - Tuning: Pitch Bend/Scale 103
Pagina 8 - FX: A/B Select 104
Pagina 9 - FX: C/D Select 104
Pagina 10 - FX: A editing 104
Pagina 11 - FX: B editing 104
Pagina 12 - FX: C editing 104
Pagina 13 - FX: D editing 104
Pagina 14 - Track: Easy edit 105
Pagina 15 - Track: Mode 106
Pagina 16 - Track: Internal/External 106
Pagina 17 - Edit: Quantize 107
Pagina 18 - Edit: Transpose 107
Pagina 19 - Edit: Velocity 107
Pagina 20 - Edit: Delete 108
Pagina 21 - Edit: Cut Measures 108
Pagina 22 - Edit: Insert Measures 108
Pagina 23 - Edit: Copy 109
Pagina 24 - Event Edit 109
Pagina 25 - Event Filter 111
Procedura di Event Edit 111

Modo operativo Program 113
Pagina principale 113
Sound Program e Drum Program 113
Menu 113
Struttura delle pagine di edit 114
Funzione Compare 114
Selezionare gli oscillatori 114
Cancellare Program e oscillatori 114
Finestra 'Write' 114
Pagina 1 - Basic 115

Pagina 2 - Sample (Sound Program) 116
Pagina 2 - DK Samples (Drum Program) 116
Pagina 3 - Pitch 117
Pagina 4 - Pitch LFO1 119
Pagina 5 - Pitch LFO2 119
Pagina 6 - Pitch EG 120
Pagina 7 - Filter 121
Pagina 8 - Filter Modulation 122
Pagina 9 - Filter LFO1 123
Pagina 10 - Filter LFO2 124
Pagina 11 - Filter EG 124
Pagina 12 - Amp 126
Pagina 13 - Amp Modulation 126
Pagina 14 - Amp LFO1 127
Pagina 15 - Amp LFO2 128
Pagina 16 - Amp EG 128
Pagina 17 - LFO1 129
Pagina 18 - LFO2 131
Pagina 19 - Effects 131
Pagina 20 - FX1 editing 131
Pagina 21 - FX2 editing 131
Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source) 132

Ambiente di edit Global 134
Finestra 'Write' 134
Menu 134
Pagina 1 - General controls 134
Pagina 2 - Master Transpose 135
Pagina 3 - Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider 135
Pagina 4 - MIDI Setup 135
Pagina 5 - MIDI Controls 136
Pagina 6 - MIDI IN Channels 136
Pagina 7 - MIDI IN Controls (1) 137
Pagina 8 - MIDI IN Controls (2) 137
Pagina 9 - MIDI IN Filters 138
Pagina 10 - MIDI OUT Channels 138
Pagina 11 - MIDI OUT Filters 138

Ambiente "Card Edit" 139
Il LED WRITE/CARD IN USE 139
Schede supportate 139
Caricare dati creati con la Pa80/Pa60 140
Struttura della scheda 140
Tipi di file 140
Dimensione file e cartelle mostrata a schermo 141
Struttura delle pagine 141
Strumenti di navigazione 142
Menu 142
Pagina 1 – "Load" 142
Pagina 2 – "Save" 144
Pagina 3 – "Copy" 148
Pagina 4 – "Erase" 149
Pagina 5 – "Format" 149
Pagina 6 – "New Dir" 149
Pagina 7 – "Rename" 150
Pagina 8 – "Util 1" 150
Pagina 9 – "Util 2" 152

Appendice

Dati originali 154
Style 154
Style Element 156
Single Touch Settings (STS) 156
Program (in ordine di banco) 157
Program (in ordine di Program Change) 164
Drum Kit 170
Strumenti percussivi 171
Performance 183
MIDI Setup 184

Effetti 185
Schemi 185
Sorgenti di modulazione dinamica 185
Filter/Dynamic 185
Pitch/Phase Mod. 195
Mod./P.Shift 204
ER/Delay 210
Reverb 216
Mono – Mono Chain 218

Parametri assegnabili 233
Elenco delle funzioni assegnabili all'interruttore a pedale 233
Elenco delle funzioni assegnabili al pedale e al cursore Assignable Slider 233
Elenco dei suoni assegnabili ai Pad 234
Elenco delle funzioni assegnabili ai Pad 235
Scale 235

Controller MIDI 236
MIDI Implementation Chart 237

Elenco dei parametri 238

Accordi riconosciuti 241

Messaggi di errore e Soluzione ai problemi 243
Messaggi di errore 243
Soluzione ai problemi 246

Specifiche tecniche 247

Indice analitico 248

INTRODUZIONE

1. BENVENUTI!

Benvenuti nel mondo dell'Arranger Professionale Korg Pa50SD! Pa50SD è il più potente arranger oggi disponibile sul mercato, sia da un punto di vista professionale che da quello dell'appassionato di intrattenimento musicale.

Ecco di seguito alcune delle caratteristiche salienti dello strumento:

- Sistema di generazione sonora Korg HI (Hyper Integrated), la potente sintesi già utilizzata per i nostri migliori sintetizzatori professionali.
- Sistema operativo multitasking OPOS (Objective Portable Operating System), per caricare dati durante l'esecuzione di Style o Song.
- Aggiornamenti del sistema operativo, per caricare nuove funzioni dalla scheda. Non fate invecchiare il vostro strumento!
- Solid State Disk (SSD), per accogliere gli aggiornamenti del sistema operativo – un modo pratico per sostituire la tradizionale memoria ROM non riscrivibile.
- Lettore di schede SD, in grado di leggere e scrivere su tipi di memoria SD ed MMC.
- Accesso diretto agli Style dalla scheda SD.
- Compatibilità General MIDI Level 2 (per ciò che riguarda i suoni).
- Oltre 660 Program.
- 4 processori multieffetti, ognuno con 89 tipi di effetti.
- 160 Performance e 1.216 Single Touch Settings (STS), per l'immediata configurazione dei suoni e degli effetti della tastiera.
- 304 Style.
- Doppio Sequencer XDS con Crossfader.
- Modi Style Record e Style Edit
- Sequencer completo (modi Song Record e Song Edit)
- Amplificatore digitale con funzione di Auto Loudness, per garantire il massimo realismo sonoro.
- Ampio display custom.

SUONARE DAL VIVO

Pa50SD è stato pensato per l'uso dal vivo, o "in tempo reale". Le **Performance** consentono di selezionare all'istante tutte le tracce, i suoni e gli effetti necessari, più lo Style adatto. Gli **STS** permettono di selezionare con un solo gesto le tracce di tastiera. Gli **Style** sono invece i compagni di session, che eseguono l'accompagnamento automatico mentre voi suonate dal vivo.

INDIRIZZI UTILI

Il vostro rivenditore Korg di fiducia non si limita a fornirvi questa tastiera, ma anche una serie di accessori hardware e software. Chiedetegli altri Program, Style, e qualsiasi altro materiale musicale potrebbe esservi utile.

Il distributore Korg può fornirvi informazioni utili: dategli un colpo di telefono per chiedere dei suoi servizi aggiuntivi e delle novità Korg in arrivo. L'indirizzo dei distributori Korg di lingua italiana è il seguente:

Italia	Syncro Srl, Via dell'Artigianato n. 14/16, Zona Industriale CAIN, 60026 Numana (AN) Tel. 071-7391914, Fax 071-7391918
Svizzera	Musik Meyer AG, Spitalstr. 74, 8952 Schlieren, Schweiz

Il sito ufficiale della Pa50SD contiene gli aggiornamenti al sistema operativo, oltre a diversi file di sistema (per esempio, la copia dei dati originali):

www.korgpa.com

Altre informazioni utili si trovano negli altri siti Korg diffusi nel mondo, per esempio i seguenti:

www.korg.co.jp
www.korg.com
www.ekomusicgroup.com
www.laboitenoiredumusicien.com
www.korg.de
www.korg.es

DUE PAROLE SUL MANUALE

Questo manuale è diviso in tre sezioni:

- La **Guida base**, contenente la descrizione rapida delle caratteristiche di base dello strumento, e una serie di guide pratiche (i "Tutorial").
- Il **Riferimento**, con la descrizione particolareggiata di ogni pagina e ogni parametro.
- L'**Appendice**, con l'elenco dei dati e informazioni utili per l'utilizzatore avanzato

Nel manuale si trovano le seguenti sigle:

▸PERF	Il parametro può essere salvato in una Performance premendo il tasto WRITE.
▸STYLE	Il parametro può essere salvato nella Style Performance corrente premendo il tasto WRITE.
▸STS	Il parametro può essere salvato in un Single Touch Setting premente il tasto WRITE.
▸GBL	Il parametro può essere salvato nel Global, passando all'ambiente Global (vedi "Ambiente di edit Global" a pagina 134) e premendo il tasto WRITE.

ESEGUIRE UNA COPIA DI SICUREZZA (BACKUP) DEI FILE DI SISTEMA

Prima di iniziare a suonare il nuovo Pa50SD, vi suggeriamo di eseguire una copia di sicurezza dei file di sistema, compresi i Program, le Performance e gli Style, per non correre rischi in caso di necessità dei dati originali.

Per eseguire la copia di sicurezza del sistema operativo, vedi "Save OS" a pagina 150.

Per eseguire la copia di sicurezza dei dati originali (Style, Program…), vedi "Backup Data" a pagina 150.

CARICARE IL SISTEMA OPERATIVO

Il Pa50SD può essere aggiornato al rilascio di una nuova versione del sistema operativo da parte di Korg. Potete prelevare

gli aggiornamenti dal sito www.korgpa.com. Leggete attentamente il documento di istruzioni aggiuntive fornito insieme all'aggiornamento.

Per controllare la versione di sistema operativo installata nel vostro Pa50SD, tenete premuto il tasto SHIFT e premete insieme ENTER ed EXIT. Il numero di versione del sistema operativo installato appare nel display. Premete EXIT per chiudere la finestra di dialogo.

Per caricare il nuovo sistema operativo, seguite queste istruzioni:

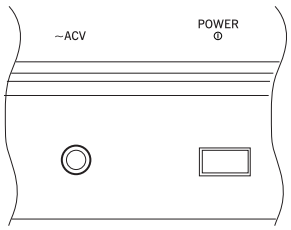
1. Copiate i tre file del sistema operativo nella root di una scheda SD formattata. Questi sono i file necessari:
   • BPa50SD.Sys
   • NBPa50SD.Sys
   • OsPa50SD.lzx
2. Spegnete lo strumento e inserite la scheda contenente il sistema operativo nell'apposito lettore.
3. Riaccendete lo strumento. Appare un messaggio, che chiede se volete procedere all'aggiornamento del sistema operativo.
4. Premete ENTER per caricare il sistema, od EXIT per interrompere la procedura. Una volta premuto ENTER, attendente il completamento della procedura di caricamento.
   Al termine del caricamento del sistema operativo appare un messaggio che vi chiede di rimuovere la scheda e di premere qualsiasi pulsante.
5. Rimuovete la scheda e premete qualsiasi pulsante.
   Suggerimento: *Al termine cancellate i file del sistema operativo dalla scheda SD, per evitare che vengano ricaricati accendendo lo strumento con la scheda inserita.*

RICARICARE I DATI ORIGINALI (RESTORE)

Nel caso i dati contenuti in memoria venissero danneggiati, potete ricaricare i dati originali dalla scheda di backup. Vedi "Restore Data" a pagina 151.

2. PER INIZIARE

COLLEGARE IL CAVO DI ALIMENTAZIONE

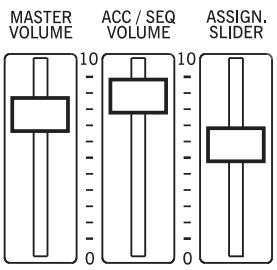


Collegate il cavo di alimentazione (fornito in dotazione) al connettore a vaschetta situato nel pannello delle connessioni. Inserite la spina in una presa a muro. L'alimentatore del Pa50SD è compatibile con qualsiasi voltaggio.

ACCENDERE E SPEGNERE LO STRUMENTO

- Premete l'interruttore POWER situato nel pannello posteriore per accendere lo strumento. Nel display appare un messaggio di benvenuto.
- Premete ancora POWER per spegnere lo strumento.
  Attenzione: *Allo spegnimento dello strumento i dati contenuti in RAM (memoria volatile, in cui sono conservate le Song in edit) vengono perduti. I dati contenuti nel disco SSD (memoria non volatile, in cui sono contenuti i dati Factory e User) vengono invece conservati (vedi "Memory Mode" a pagina 55).*

REGOLARE IL VOLUME



- Usate il cursore MASTER VOLUME per regolare il volume generale dello strumento. Questo cursore regola il volume degli altoparlanti incorporati, delle uscite OUTPUT L/MONO & RIGHT, e dell'uscita cuffie (HEADPHONES).
  Nota: *Iniziate con un volume moderato, per poi alzare i volume con il cursore MASTER VOLUME. Non tenete il volume troppo alto per un tempo prolungato.*
- Usate il cursore ACC/SEQ VOLUME per regolare il volume delle tracce dello Style (drum, percussion, bass…). Questo cursore regola inoltre il volume di tutte le tracce dei Sequencer, ad eccezione delle tracce Real-time (cioè di tastiera).
- Normalmente, potete usare il cursore ASSIGNABLE SLIDER per controllare il volume delle tracce di tastiera. Questo cursore è liberamente assegnabile, ma è normalmente programmato per il controllo del parametro Keyboard Expression.

IL CURSORE BALANCE

I cursore BALANCE regola il volume relativo dei due sequencer incorporati (Sequencer1 e Sequencer 2).

- Portatelo completamente a sinistra per alzare al massimo il livello del Sequencer 1, e portare il livello del Sequencer 2 a zero.
- Portatelo completamente a destra per abbassare il livello del Sequencer 1 a zero, e alzare il livello del Sequencer 2 al massimo.
- Portatelo al centro per porre entrambi i Sequencer al massimo livello.

Nota: *All'accensione dello strumento, portate il cursore al centro, per evitare di avviare una Song al livello minimo.*

CUFFIE

Collegate una cuffia stereo all'uscita PHONES, situata nel pannello posteriore. Potete usare cuffie con impedenza compresa fra 16Ω e 200Ω (50Ω consigliati). Usate un distributore di amplificazione per cuffie per collegare più di una cuffia.

USCITE AUDIO

Potete inviare il suono ad un sistema esterno di amplificazione, invece che agli altoparlanti interni. Questa possibilità è utile per registrare, o per collegarsi ad un sistema di amplificazione da palco.

Stereo. Collegate due cavi mono alle uscite OUTPUT L/MONO & RIGHT. Collegate l'altra estremità dei cavi ad un canale stereo del mixer, a due canali mono, a due monitor/spia amplificati, o agli ingressi TAPE/AUX di un impianto di amplificazione o di un sistema hi-fi. Non usate gli ingressi PHONO dell'impianto hi-fi!

Mono. Collegate un cavo mono all'uscita OUTPUT L/MONO. Collegate l'altra estremità del cavo ad un canale mono del mixer, ad un monitor/spia amplificato, o ad un canale dell'ingresso TAPE/AUX di un impianto di amplificazione o un sistema hi-fi. Il suono uscirà da un solo canale dell'impianto hi-fi, a meno che non si possa impostare l'amplificatore in modo Mono.

INGRESSI AUDIO

Collegate un altro strumento musicale elettronico, l'uscita di un mixer (non amplificato), o un lettore CD o di cassette, agli ingressi INPUT, situati nel retro dello strumento. Questi ingressi accettano un segnale a livello di linea. Per collegare un microfono, è necessario un preamplificatore microfonico dedicato od un mixer dotato di ingressi microfonici.

Usate il controllo di volume del dispositivo collegato, per controllare il livello del segnale di ingresso in Pa50SD. Dopo aver collegato il dispositivo esterno, suonatelo, e verficiate il livello di ingresso del segnale mediante il led SIGNAL di Pa50SD:

- se rimane ***verde***, aumentate il volume del dispositivo esterno.
- se è spesso ***arancione***, il livello è un po' basso, ma va bene.
- se a volte diventa ***rosso***, il livello è ottimale.
- se è troppo spesso ***rosso***, dovreste abbassare lentamente il livello, finché il led non diventi rosso solo sporadicamente, e durante i picchi di segnale.

CONNESSIONI MIDI

Potete suonare il Pa50SD da un controller esterno, per esempio una master keyboard, una chitarra MIDI, un wind controller, una fisarmonica MIDI, o un pianoforte digitale.

1. Collegate mediante un cavo MIDI standard il MIDI OUT del controller e il MIDI IN del Pa50SD.
2. Selezionate nel controller un canale di trasmissione MIDI. Alcuni controller, come le fisarmoniche MIDI, possono trasmettere su più di un canale (per maggiori informazioni, vedi il capitolo "MIDI").
3. Nel Pa50SD, selezionate il MIDI Setup più adatto al tipo di controller collegato (vedi "Pagina 4 - MIDI Setup" a pagina 135).

PEDALE DAMPER

Collegate un pedale Damper al connettore DAMPER situato nel pannello posteriore. Usate un interruttore a pedale Korg PS1, PS2 o DS1H, o un pedale compatibile. Per cambiare la polarità del pedale, vedi "Damper Pol. (Damper Polarity)" a pagina 135.

DEMO

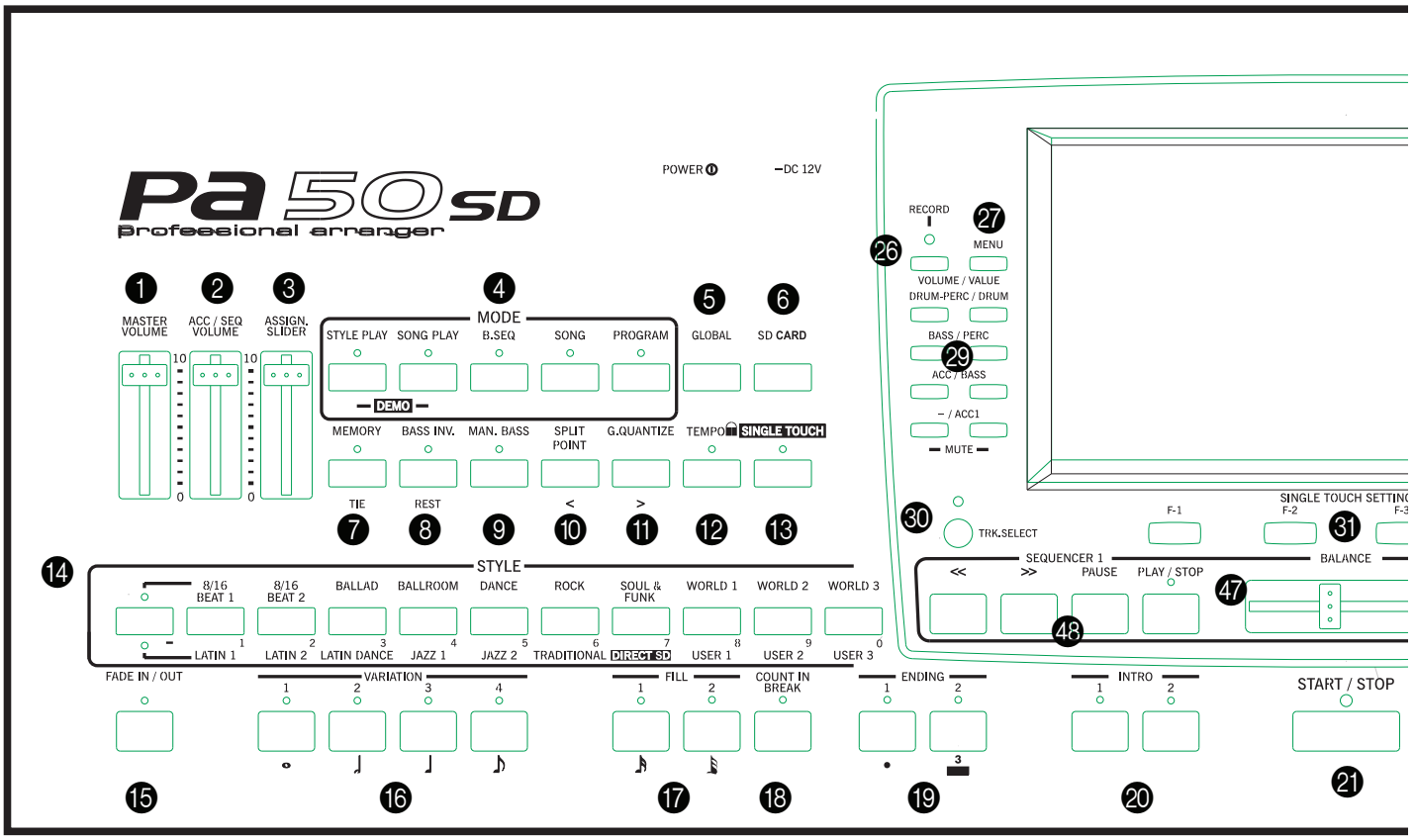
Potete ascoltare le demo incorporate per rendervi conto della potenza di Pa50SD. Ci sono 16 demo tra cui scegliere.

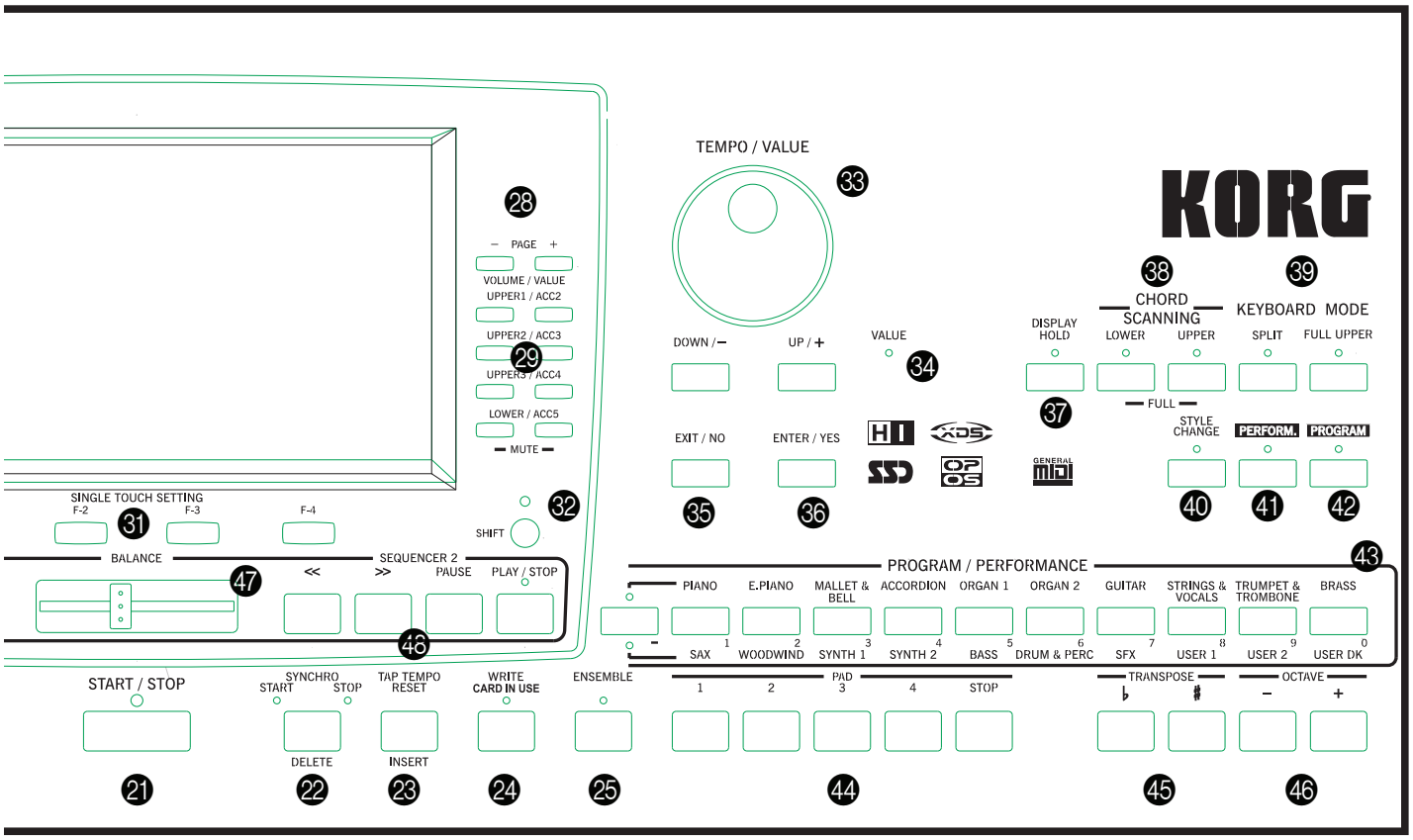
1. Premete insieme i tasti STYLE PLAY e SONG PLAY. Il led dei due tasti inizia a lampeggiare.
   A questo punto, se non premete nessun altro tasto, le demo iniziano a suonare una dopo l'altra.
2. Usate i tasti PAGE per scegliere una delle due pagine del modo Demo.
3. Selezionate una demo premendo il tasto VOLUME/VALUE (ai lati del display) corrispondete. La demo parte immediatamente.
4. Fermate la demo premendo START/STOP.
5. Uscite dal modo Demo premendo uno dei tasti della sezione MODE.

LEGGIO

Con il Pa50SD viene fornito un leggio. Inseritelo negli appositi fori del pannello posteriore.

3. PANNELLO FRONTALE





❶ MASTER VOLUME

Questo cursore regola il volume generale dello strumento, sia per gli altoparlanti incorporati che per le uscite principali (OUTPUT L/MONO e RIGHT) e l'uscita cuffie (HEADPHONES).

Attenzione: *Al massimo volume, con Song o Style dagli arrangiamenti particolarmente ricchi, o con Program dal suono potente, gli altoparlanti incorporati potrebbero entrare in distorsione durante i picchi di segnale. Se questo dovesse accadere, abbassate leggermente il Master Volume.*

❷ ACC/SEQ VOLUME

Questo cursore regola il volume delle tracce di accompagnamento (modo Style Play) o delle tracce della Song, ad eccezione delle tracce Realtime (modi Song e Song Play). Si tratta di una regolazione relativa, il cui valore massimo è determinato dalla posizione del cursore MASTER VOLUME.

❸ ASSIGN.SLIDER

Cursore liberamente programmabile (vedi "Sld (Slider)" a pagina 135). Normalmente, funziona da controllo di volume relativo delle tracce Realtime (di tastiera), mediante il parametro Keyboard Expression.

❹ Sezione MODE

Ognuno di questi tasti richiama uno dei modi operativi dello strumento. Ogni modo esclude gli altri.

STYLE PLAY

Modo Style Play, nel quale si possono suonare gli Style (accompagnamenti automatici) e/o suonare dal vivo con un massimo di quattro tracce Realtime sulla tastiera.

Nella pagina principale, le tracce Realtime (cioè di tastiera) appaiono nella parte destra del display. Premete EXIT per richiamare la pagina principale da una qualsiasi pagina di edit del modo Style Play. Se vi trovate in un modo operativo diverso, premete STYLE PLAY per tornare al modo Style Play. Se il led di TRK SELECT è acceso, premete TRK SELECT per spegnerlo e tornare a vedere le tracce Realtime.

Questo modo operativo è selezionato automaticamente all'accensione dello strumento.

SONG PLAY

Modo "Song Play", dove potete riprodurre Song a 16 tracce in formato Standard Midi File (SMF) direttamente da una scheda. Potete riprodurre file ".MID" e ".KAR" direttamente dalla scheda. Poiché il Pa50SD è dotato di due sequencer, potete suonare due Song allo stesso tempo, mixandole con il cursore BALANCE.

Oltre ad ascoltare le tracce della Song, potete suonare con quattro tracce Realtime (cioè di tastiera). Nella pagina principale, le tracce Realtime appaiono nella parte destra del display. Premete EXIT per richiamare la pagina principale da una pagina di edit del modo Song Play. Se vi trovate in un modo operativo diverso, premete SONG PLAY per richiamare il modo Song Play. Se il led di TRK SELECT è acceso o sta lampeggiando, premete TRK SELECT una o due volte per spegnerlo e tornare a vedere le tracce Realtime.

B.SEQ Modo Backing Sequence, in cui potete registrare una nuova Song basata sulle tracce Realtime e Style, e salvarla come Standard MIDI File.

SONG Modo Song, in cui potete ascoltare, registrare o modificare una Song.

PROGRAM Modo Program, in cui si possono suonare singoli Program sull'intera estensione della tastiera, e modificare i singoli Program.

DEMO Premete insieme i tasti STYLE PLAY e SONG PLAY per selezionare il modo Demo, in cui è possibile ascoltare le Song dimostrative e provare le qualità sonore dello stumento.

❺ GLOBAL

Questo tasto richiama l'ambiente di edit/gestione Global, in cui si possono modificare diversi parametri generali. Questo ambiente di edit si sovrappone a qualsiasi modo operativo attivo "sullo sfondo". Premete EXIT per tornare al modo operativo corrente.

❻ SD CARD

Questo pulsante richiama l'ambiente "Card Edit" dove potete eseguire varie operazioni su file e schede (Load, Save, Format, ecc…). Questo ambiente di edit si sovrappone a qualsiasi modo operativo attivo "sullo sfondo". Premete EXIT per tornare al modo operativo corrente.

❼ MEMORY (TIE)

Questo tasto attiva o disattiva le funzioni Lower e Chord Memory. Il funzionamento di questo tasto come tasto Chord Memory o Lower/Chord Memory dipende dalle impostazioni eseguite a "Pagina 24 - Preferences: controls" del modo Style Play (vedi pagina 54). Quando è programmato per funzionare come Lower/Chord Memory, ecco che cosa significa lo stato del suo led:

Acceso Il suono nella parte sinistra della tastiera, e l'accordo per l'accompagnamento automatico, vengono tenuti in memoria anche quando la mano viene sollevata.

Spento Il suono e l'accordo vengono interrotti non appena si solleva la mano dalla tastiera.

▸ Questo tasto ha come seconda funzione la funzione **TIE** (legatura) per i modi Backing Sequence e Song (vedi capitoli 12 e 13).

❽ BASS INVERSION (REST)

Questo tasto attiva o disattiva la funzione Bass Inversion.

Acceso La nota più bassa di un accordo suonato in rivolto (cioè con la nota fondamentale non al basso) viene sempre riconosciuta come nota pedale. Questo permette di formare accordi composti, per esempio Am7/G or "F/C".

Spento La nota più bassa dell'accordo viene riconosciuta come parte dell'accordo, e non è necessariamente considerata nota pedale.

▸ Questo tasto ha come seconda funzione la funzione **REST** (pausa) per i modi Backing Sequence e Song (vedi capitoli 12 e 13).

❾ MANUAL BASS

Questo tasto attiva o disattiva la funzione Manual Bass.

Nota: *Quando si preme il tasto MANUAL BASS in modo Style Play, il volume della traccia Bass viene automaticamente portato al valore massimo.Il volume viene automaticamente riportato al valore originale quando il tasto MANUAL BASS viene disattivato.*

Acceso — L'accompagnamento automatico smette di suonare (ad eccezione delle tracce Drum e Percussion), ed è possibile suonare la traccia Bass manualmente nella parte Lower della tastiera. Potete riattivare l'accompagnamento automatico premendo uno dei tasti della sezione CHORD SCANNING.

Spento — La traccia Bass è suonata automaticamente dallo Style.

❿ SPLIT POINT (<) ▸GBL

Tenete questo tasto premuto per aprire la finestra Split Point. Mentre la finestra rimane aperta, potete selezionare il punto di split suonando la nota corrispondente sulla tastiera. Una volta suonata la nota, rilasciate il tasto SPLIT POINT.

Per memorizzare il punto di split selezionato premete il tasto GLOBAL, poi premete WRITE per salvare lo stato del Global in memoria (vedi "Finestra 'Write'" a pagina 134).

▸ Questo tasto ha come seconda funzione la funzione **PREVIOUS EVENT** (evento precedente) per i modi Backing Sequence e Song (vedi capitoli 12 e 13).

⓫ G.QUANTIZE (>)

Premete questo tasto per aprire la finestra Groove Quantize, in cui è possibile selezionare una quantizzazione "groove" in tempo reale da applicare alla Song (funzione attiva solo sul Sequencer 1). Vedi "Finestra di Groove Quantize" a pagina 75.

▸ Questo tasto ha come seconda funzione la funzione **NEXT EVENT** (evento successivo) per i modi Backing Sequence e Song (vedi capitoli 12 e 13).

⓬ TEMPO 🔒 (= LOCK)

Questo tasto attiva o disattiva la funzione Tempo Lock.

Acceso — Quando si seleziona uno Style diverso o una Performance diversa, il tempo non cambia. Potete comunque cambiare il tempo usando il DIAL o i tasti TEMPO.

Spento — Quando si seleziona uno Style diverso o una Performance diversa, il tempo memorizzato viene automaticamente selezionato.

⓭ SINGLE TOUCH

Questo tasto attiva o disattiva la funzione Single Touch.

Acceso — Quando si seleziona uno Style diverso (o di nuovo lo stesso Style), viene automaticamente selezionato anche un Single Touch Setting (STS1), che configura le tracce Realtime e gli effetti relativi alle tracce di tastiera. Quindi, oltre alle tracce e agli effetti dello Style cambiano anche le tracce e gli effetti della tastiera.

Spento — Quando si seleziona uno Style diverso (o di nuovo lo stesso Style), le tracce e gli effetti dello Style cambiano, mentre le tracce Realtime non vengono cambiate.

⓮ Sezione STYLE (TASTIERINO NUMERICO)

Usate questi tasti per aprire la finestra Style Select e selezionare uno Style. Vedi "Selezionare uno Style" a pagina 28.

Il tasto più a sinistra permette di selezionare la fila superiore o inferiore di banchi di Style. Premetelo ripetutamente per selezionare una delle file di banchi. (Quando entrambi i led sono accesi, premete nuovamente questo tasto per farli spegnere).

Led superiore acceso — Fila superiore di Style selezionata.

Led inferiore acceso — Fila inferiore di Style selezionata.

A proposito dei banchi di Style e dei loro nomi. Gli Style compresi fra "8/16 BEAT" e "WORLD 3", e fra "LATIN1" e "TRADITIONAL" sono Style standard, che non possono essere normalmente sovrascritti da un'operazione di Load (a meno che non venga rimossa la protezione; vedi "Factory Style Protect" a pagina 152).

Gli Style "DIRECT SD" sono Style ai quali si accede direttamente dalla scheda (non c'è bisogno di caricarli dalla scheda). Vedi "Il banco 'DIRECT SD'" a pagina 44.

Gli Style da "USER1" a "USER3" sono posizioni in cui potete caricare nuovi Style dalla scheda.

Ogni tasto contiene 2 pagine, ognuna delle quali comprende un massimo di 8 Style. Passate da una pagina all'altra con i tasti PAGE.

Scorciatoia per visualizzare il banco di appartenenza di uno Style. È possibile visualizzare il banco di appartenenza dello Style selezionato. Tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto più a sinistra nella sezione STYLE. Appare una finestra che mostra il nome del banco di appartenenza. Rilasciate il tasto SHIFT per richiudere la finestra.

Scorciatoia per vedere tutte le pagine del banco selezionato. È possibile premere ripetutamente uno dei tasti dei banchi di Style, per selezionare la pagina successiva di quel banco (in ciclo).

▸ Questi tasti nascondono, come seconda funzione, il **tastierino numerico**, da usare in alcune pagine (vedi "Selezione numerica di una Song" a pagina 74).

⓯ FADE IN/OUT ▸STYLE

Quando lo Style è fermo, premete questo tasto per farlo partire con una dissolvenza dal nulla (fade-in, volume che passa da zero al massimo).

Quando lo Style è in play, premete questo tasto per farlo fermare con una dissolvenza al nulla (fade-out, volume che passa dal massimo allo zero).

Non è necessario premere START/STOP per avviare o fermare lo Style.

⓰ Tasti VARIATION 1-4 (NOTE LENGTH)

▸PERF ▸STYLE

Ognuno di questi tasti seleziona una delle quattro variazioni dello Style corrente. Ogni variazione può contenere pattern ritmici e suoni diversi.

▸ Questi tasti hanno come seconda funzione la funzione **NOTE LENGTH** (durata) per i modi Backing Sequence e Song (vedi capitoli 12 e 13).

⑰ Tasti FILL 1-2 (NOTE LENGTH) ▸PERF ▸STYLE

Questi tasti richiamano un fill-in. Premeteli due volte (led lampeggiante) per far suonare il fill-in in ciclo. Selezionate qualsiasi elemento dello Style (Fill, Intro, Variation…) per uscire dal ciclo.

▸ Questi tasti hanno come seconda funzione la funzione **NOTE LENGTH** (durata) per i modi Backing Sequence e Song (vedi capitoli 12 e 13).

⑱ COUNT IN / BREAK

Mentre lo Style è fermo, premete prima questo tasto e poi START/STOP. Questa sequenza fa partire un conteggio iniziale di una battuta prima che lo Style inizi a suonare.

Mentre lo Style sta suonando, premete questo tasto per far suonare un "break" (cioè una battuta vuota, che inizia con un colpo di kick + crash). Premetelo due volte per far suonare il break in ciclo. Selezionate un altro elemento dello Style (Fill, Intro, Variation…) per uscire dal ciclo.

⑲ Tasti ENDING 1-2 (DOT, TRIPLET) ▸PERF ▸STYLE

Mentre lo Style sta suonando, questi due tasti fanno partire un Ending, per fermare lo Style alla fine dell'Ending. Quando lo Style è fermo, questi tasti costituiscono due Intro aggiuntivi.

Premete il tasto due volte (led lampeggiante) per far suonare l'Ending in ciclo. Selezionate qualsiasi elemento dello Style (Fill, Intro, Variation…) per uscire dal ciclo.

▸ ENDING1 ha come seconda funzione la funzione **DOT** (punto di valore), mentre ENDING2 ha come seconda funzione la funzione **TRIPLET** (terzina) per i modi Backing Sequence e Song (vedi capitoli 12 e 13).

Nota: *Ending 1 richiama una breve sequenza con una successione di accordi già programmata, mentre Ending 2 richiama una sequenza che suona sull'ultimo accordo riconosciuto.*

⑳ Tasti INTRO 1-2 ▸PERF ▸STYLE

Questi due tasti pongono lo strumento in modo Intro. Una volta premuto uno dei due tasti, fate partire lo Style, che inizierà con un Intro. Il led del tasto INTRO selezionato si spegnerà alla fine dell'Intro.

Premete il tasto due volte (led lampeggiante) per far suonare l'Intro in ciclo. Selezionate qualsiasi elemento dello Style (Fill, Intro, Variation…) per uscire dal ciclo.

Nota: *Intro 1 richiama una breve sequenza con una successione di accordi già programmata, mentre Intro 2 richiama una sequenza che suona sull'ultimo accordo riconosciuto.*

㉑ START/STOP

Avvia o ferma lo Style.

SHIFT È possibile ricorrere alla funzione Panic per inviare al generatore interno di Pa50SD e a tutti gli strumenti collegati al suo MIDI OUT una serie di comandi di reset. Premete SHIFT + START/STOP per interrompere tutte le note e resettare tutti i controller.

㉒ SYNCHRO START / STOP (DELETE)

Questo tasto attiva o disattiva le funzioni Synchro Start e Synchro Stop. Premetelo ripetutamente per attivare o disattivare le varie funzioni. I led si accendono in questo ordine: START ➛ START+STOP ➛ SPENTI.

Led START acceso
: Quando questo led è acceso, basta suonare un accordo nell'area di riconoscimento accordi (in genere sotto il punto di split, vedi "Sezione CHORD SCANNING" a pagina 17) per far partire lo Style automaticamente. Se preferite, potete attivare uno degli INTRO prima di avviare lo Style.

Led START+STOP accesi
: Quando entrambi i led sono accesi, non appena si toglie la mano dalla tastiera lo Style si ferma. Quando si suona ancora un accordo, lo Style riparte.

Led spenti
: Funzioni Synchro disattivate.

▸ Questo tasto ha come seconda funzione la funzione **DELETE** (cancellazione) per i modi Backing Sequence e Song (vedi capitoli 12 e 13).

Può essere inoltre usato per cancellare il carattere selezionato durante l'immissione di testo.

㉓ TAP TEMPO/RESET (INSERT)

Tasto a doppia funzione, che agisce in maniera diversa a seconda dello stato in cui lo Style si trova (stop o play).

Tap Tempo: Quando lo Style è fermo, potete battere il tempo su questo tasto. Al termine, lo Style si avvia, con il tempo riconosciuto.

Reset: Quando lo Style è in play, potete premere questo tasto per far tornare il pattern dello Style al battere precedente.

▸ Questo tasto ha come seconda funzione la funzione **INSERT** (inserimento) per i modi Backing Sequence e Song (vedi capitoli 12 e 13).

Può essere inoltre usato per inserire un carattere alla posizione del cursore durante l'immissione di testo.

㉔ WRITE/CARD IN USE

In modo Style Play, questo tasto apre la finestra Write, che permette di salvare tutte le tracce in una Performance, le sole tracce Realtime (cioè tracce di tastiera) in un Single Touch Setting (STS), o le tracce di accompagnamento in una Style Performance. (Vedi "Finestra 'Write'" a pagina 46).

Nell'ambiente di edit/gestione Global, premete questo tasto per salvare i parametri del Global in memoria (Vedi "Finestra 'Write'" a pagina 134).

▸ Il LED di questo pulsante funge da indicatore "**CARD IN USE**", poiché lampeggia quando il lettore di schede è in uso.

㉕ ENSEMBLE ▸PERF ▸STS

Questo tasto attiva o disattiva la funzione Ensemble. Quando questa funzione è attiva, la melodia suonata con la mano destra viene armonizzata con gli accordi suonati con la mano sinistra.

Nota: *La funzione Ensemble funziona solo quando la tastiera è in modo SPLIT, ed è selezionato il Chord Scanning LOWER.*

㉖ RECORD

Questo tasto pone lo strumento in modo Record (a seconda del modo operativo corrente).

㉗ MENU

Questo tasto apre il menu del modo operativo o dell'ambiente di edit/gestione corrente. Dopo avere aperto il menu, potete selezionare una delle pagine di edit mediante i tasti VOLUME/VALUE; oppure scorrere le pagine con i tasti PAGE. Oppure, potete tornare alla pagina principale del modo operativo corrente, o chiudere l'ambiente di edit/gestione corrente, premendo il tasto EXIT.

Vedi il capitolo dedicato ad ogni modo operativo o ambiente di edit/gestione, per maggiori informazioni sulla loro struttura.

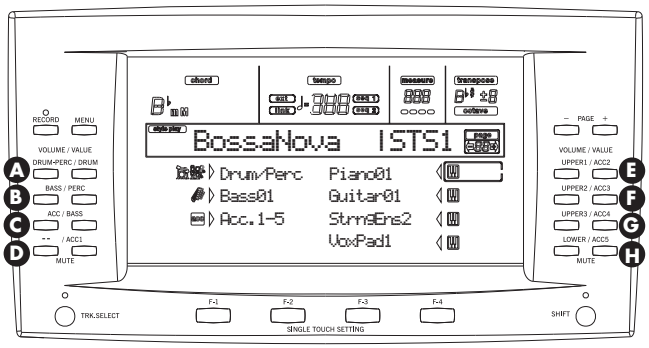
㉘ PAGE -/+

Dopo aver premuto MENU per aprire il menu del modo corrente un ambiente di edit/gestione, usate questi tasti per scorrere le pagine di edit. Premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo operativo corrente, o per uscire dall'ambiente di edit Global o Card.

Inoltre, potete usare questi tasti per selezionare una pagina diversa nelle finestre Style Select o Program Select.

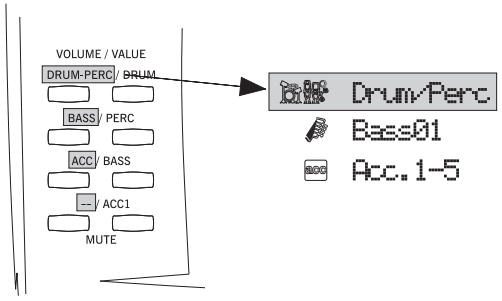
㉙ Tasti VOLUME/VALUE (MUTE) A-H

In questo manuale, ogni coppia di tasti attorno al display è contrassegnata da una lettera (A-H). Vedi il capitolo "Display e interfaccia utente" per maggiori informazioni.

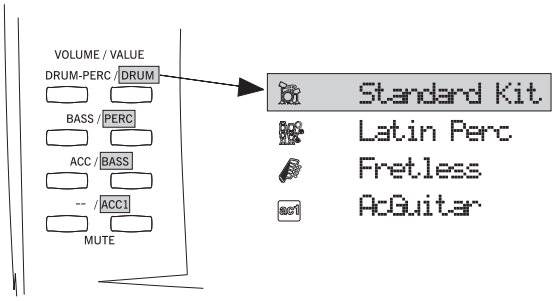


Sopra ogni coppia di tasti è stampato il nome della traccia corrispondente nella pagina principale del modo Style Play.

- La metà sinistra del nome è valida nella pagina principale, in cui si possono vedere le tracce Realtime (tracce di tastiera), e le tracce Style raggruppate:



- La metà destra del nome è valida nella pagina delle tracce dello Style, in cui si possono vedere le tracce dello Style (tracce di accompagnamento) separate:



Vedi "Simboli e icone" a pagina 22.

Usate questi tasti per eseguire varie operazioni sui comandi e le funzioni che appaiono nel display.

SELEZIONE — Usate ogni coppia di tasti per selezionare la voce corrispondente nel display (per esempio, una traccia, un parametro o un comando). Potete usare indistintamente il tasto sinistro o destro di ogni coppia.

VOLUME — Mentre vi trovate nella pagina principale di uno dei modi operativi, selezionate una traccia e usate questi tasti per cambiare il volume della traccia. Il tasto a sinistra riduce il volume, il tasto a destra lo aumenta.

MUTE — Premete i due tasti di una copia insieme, per porre in mute (non abilitata a suonare) la traccia corrispondente. Premete nuovamente i due tasti per rimettere la traccia in play (abilitata a suonare).

SOLO — SHIFT Nei modi Style Play, Song Play e Song, è possibile mettere in solo una delle tracce. È sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT, e premere i due tasti VOLUME/VALUE che corrispondono alla traccia da mettere in solo.

Per uscire dal modo Solo, tenete nuovamente premuto il tasto SHIFT, e premete entrambi i tasti VOLUME/VALUE che corrispondono alla traccia in solo.

VALORE — Usate ogni coppia di tasti per modificare il valore del parametro corrispondente. Il tasto a sinistra riduce il valore, quello a destra lo aumenta.

㉚ TRK SELECT

A seconda del modo operativo, questo tasto commuta fra i diversi gruppi di tracce.

STYLE PLAY — Commuta fra le tracce Realtime e le tracce Style.

SONG PLAY — Commuta fra la pagina principale (che mostra le tracce Realtime), le tracce 1-8 della Song, e le tracce 9-16 della Song.

SONG — Commuta fra la pagina principale, le tracce 1-8 della Song, e le tracce 9-16 della Song.

Il led di stato del tasto TRK SELECT mostra la pagina visualizzata:

Spento — Pagina principale (tracce Realtime, o controlli della Song)

Acceso Seconda pagina (tracce dello Style, o tracce 1-8 della Song)

Lampeggiante Terza pagina (tracce 9-16 della Song)

31 Tasti SINGLE TOUCH SETTING (F1-F4 TASTI FUNZIONE)

Nella pagina principale dei modi Style Play e Backing Sequence, questi tasti selezionano i Single Touch Setting (STS). Ogni Styles include un massimo di quattro STS, che permettono di configurare automaticamente le tracce Realtime e gli effetti associati. Quando il led di SINGLE TOUCH è acceso, un STS (STS1) viene automaticamente selezionato quando si seleziona uno Style.

▸ Nelle pagine di edit, questi tasti funzionano da **tasti funzione**, per selezionare i parametri corrispondenti nel display (selezione della colonna).

32 SHIFT

Tenendo premuto questo tasto, e premendo un altro tasto, è possibile accedere ad una seconda funzione. Vedi la descrizione degli altri tasti per maggiori informazioni.

33 Sezione TEMPO/VALUE

Il DIAL e i tasti DOWN/- e UP/+ permettono di controllare il Tempo di metronomo, assegnare un diverso valore al parametro selezionato nel display, o scorrere un elenco di file nelle pagine Song Select e Card. Il led VALUE si accende quando questa sezione può essere usata per modificare un valore.

DIAL Ruotate il DIAL in senso orario per aumentare il valore o il tempo, in senso antiorario per diminuirlo.

SHIFT Usato mentre si tiene premuto il tasto SHIFT, il DIAL funziona in ogni caso da controllo di Tempo.

DOWN/- e UP/+ DOWN/- diminuisce il valore o il tempo; UP/+ aumento il valore o il tempo.

SHIFT Tenete premuto il tasto SHIFT, e premete DOWN/- o UP/+, per riportare il Tempo al valore memorizzato nello Style corrente.

34 Led VALUE

Questo led mostra lo stato del DIAL e dei tasti DOWN/- e UP/+.

Acceso Il DIAL e i tasti DOWN/- e UP/+ funzionano da controlli di Value (valore), per cambiare il valore del parametro selezionato nel display.

Spento Il DIAL e i tasti DOWN/- e UP/+ controllano il Tempo.

35 EXIT/NO

Usate questo tasto per uscire da una finestra o da una pagina di edit, e scegliere un'opzione. Per esempio:

- uscire da una finestra di dialogo
- rispondere "No" ad una domanda che appare nel display
- uscire dal menu
- tornare alla pagina principale del modo operativo corrente
- uscire dagli ambienti di edit Global e Card
- uscire da una finestra di selezione Style Select, Performance Select o Program Select

36 ENTER/YES

Usate questo tasto per selezionare un'opzione affermativa, per esempio:

- rispondere "Yes" (Sì) alle domande che appaiono nel display
- confermare un comando

37 DISPLAY HOLD

Questo tasto attiva o disattiva la funzione Display Hold.

Acceso Quando si apre una finestra temporizzata (come la finestra Program Select), questa rimane sul display finché non si preme EXIT/NO od un tasto della sezione MODE.

Spento Le finestre temporizzate si chiudono da sole dopo un breve periodo, o dopo la selezione di una voce nella finestra.

38 Sezione CHORD SCANNING ▸PERF ▸STS

Nei modi Style Play e Backing Sequence, usate questi tasti per stabilire il modo in cui l'arranger riconosce gli accordi.

LOWER Gli accordi sono riconosciuti sotto il punto di split. Il numero di note da suonare per formare l'accordo è determinato dal parametro Chord Recognition Mode (vedi "Chord Recognition Mode" a pagina 54).

UPPER Gli accordi sono riconosciuti sopra il punto di split. Suonate tre o più note perché un accordo sia riconosciuto.

FULL (entrambi i led accesi) Gli accordi sono riconosciuti sull'intera estensione della tastiera. Suonate tre o più note perché un accordo venga riconosciuto. (È possibile usare il modo di Chord Scanning "Full" anche quando è selezionato il Keyboard Mode "Split". In questo modo, gli accordi possono essere riconosciuti su tutta la tastiera, anche se la tastiera stessa è divisa tra le parti Upper e Lower).

Led spenti Riconoscimento accordi disattivato. Dopo la pressione di START/STOP suonano solo le tracce Drum e Percussion.

39 Sezione KEYBOARD MODE ▸PERF ▸STS

Questi tasti determinano il modo in cui le quattro tracce Realtime sono disposte sulla tastiera.

SPLIT La traccia Lower suona sotto il punto di split, mentre le tracce Upper 1, Upper 2 e Upper 3 suonano al di sopra. Normalmente, quando si seleziona il modo SPLIT viene selezionato automaticamente anche il Chord Scanning LOWER (vedi "Chord Recognition Mode" a pagina 54).

FULL UPPER Le tracce Upper 1, Upper 2 e/o Upper 3 suonano sull'intera estensione della tastiera. La traccia Lower non suona. Normalmente, quando si seleziona il modo FULL UPPER viene selezionato automaticamente anche il

Chord Scanning FULL (vedi "Chord Recognition Mode" a pagina 54).

㊵ STYLE CHANGE

Questo tasto attiva o disattiva la funzione Style Change.

Acceso — Quando si seleziona una Performance, lo Style può cambiare, se il numero di Style memorizzato nella Performance è diverso da quello selezionato.

Spento — Quando si seleziona una Performance, lo Style e le tracce dello Style non cambiano. Cambiano solo le tracce Realtime (cioè di tastiera) e gli effetti associati.

㊶ PERFORM.

Premete questo tasto per predisporre la sezione PROGRAM/PERFORMANCE alla selezione delle Performance.

㊷ PROGRAM

Premete questo tasto per predisporre la sezione PROGRAM/PERFORMANCE alla selezione del Program da assegnare alla traccia selezionata.

㊸ Sezione PROGRAM/PERFORMANCE

▸PERF ▸STYLE ▸STS

Usate questi tasti per aprire le finestre Program Select e Performance Select, e selezionare un Program o una Performance. Vedi "Selezionare un Program" a pagina 28, o "Selezionare una Performance" a pagina 27. Vedi l'elenco dei Program disponibili in Appendice.

Il tasto più a sinistra seleziona la riga superiore o inferiore di banchi di Program o Performance. Premetelo ripetutamente per selezionare una delle righe. (Dopo l'accensione di entrambi i led, premetelo ancora per spegnerli).

Led superiore acceso — Riga superiore di Program o Performance selezionata.

Led inferiore acceso — Riga inferiore di Program o Performance selezionata.

Nel pannello frontale, **i banchi di Program** sono identificati dal nome degli strumenti corrispondenti, mentre i **banchi di Performance** sono identificati da numeri (1-10; 0=banco 10).

A proposito dei banchi di Program e dei loro nomi. I Program compresi fra "PIANO" e "SFX" sono Program standard, che non possono essere modificati.

Le locazioni "USER1" e "USER2" possono accogliere Program caricati dalla scheda.

Il banco "USER DK" accoglie i nuovi drum kit caricati dalla scheda .

Ogni banco di Program comprende diverse pagine, ognuna delle quali contiene un massimo di 8 Program. Potete scorrere le pagine mediante i tasti PAGE.

Scorciatoia per visualizzare il banco di appartenenza di un Program o una Performance. È possibile visualizzare il banco di appartenenza del Program o della Performance selezionata. Tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto più a sinistra nella sezione PROGRAM/PERFORMANCE. Appare una finestra che mostra il nome del banco di appartenenza. Rilasciate il tasto SHIFT per richiudere la finestra.

Scorciatoia per vedere tutte le pagine del banco selezionato. È possibile premere ripetutamente uno dei tasti dei banchi di Program o Performance, per selezionare la pagina successiva di quel banco (in ciclo).

㊹ PADS (1-4, STOP)

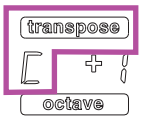
▸PERF ▸STS

Questi tasti programmabili possono essere usati per suonare degli effetti sonori. Premete il tasto STOP per fermare un suono che si ripete ciclicamente. (Vedi l'elenco degli effetti sonori disponibili in Appendice).

Ogni Pad corrisponde ad una traccia Pad.

㊺ TRANSPOSE

Questi tasti traspongono l'intonazione dello strumento in passi di un semitono (Master Transpose). Il valore di trasposizione appare (sotto forma di nota in notazione inglese) in alto a destra nel display.



Premete i due tasti insieme per riportare il Master Transpose a zero.

Nota: *Il Master Transpose non ha effetto sulle tracce programmate in modo Drum (e sulle tracce Drum e Percussion, anche se impostate in modo diverso da Drum). Vedi "Pagina 14 - Track: Mode" a pagina 50, e "Pagina 7 - Track: Mode" a pagina 83.*

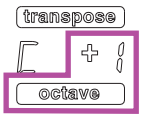
♭ — Abbassa di un semitono il Master Transpose.

♯ — Innalza di un semitono il Master Transpose.

㊻ OCTAVE

▸PERF ▸STYLE ▸STS

Questi tasti traspongono l'intonazione dello strumento in passi di un'ottava (12 semitoni; max ±2 ottave). Il valore di trasposizione appare (come numero di ottave) in alto a destra nel display.



Premete i due tasti insieme per riportare l'Octave Transpose a zero.

Nota: *L'Octave Transpose non ha effetto sulle tracce programmate in modo Drum (e sulle tracce Drum e Percussion, anche se impostate in modo diverso da Drum).*

– — Trasporre la traccia selezionata un'ottava sotto.

\+ — Trasporre la traccia selezionata un'ottava sopra.

㊼ Cursore BALANCE

In modo Song Play, questo cursore regola il bilanciamento tra i due sequencer incorporati. Se spostato completamente a sinistra, si può udire solo il Sequencer 1. Se spostato completamente a destra, si può udire il solo Sequencer 2. Al centro, i due sequencer suonano al massimo volume.

㊽ CONTROLLI DI TRASPORTO DEI SEQUENCER - SEQ1 e SEQ2

Lo strumento incorpora due sequencer (Sequencer 1 e Sequencer 2), ognuno dei quali è dotato di un gruppo separato di controlli di trasporto.

<< e >> Comandi di Rewind (riavvolgimento) e Fast Forward (avanzamento veloce). Se usati mentre la Song è in play, ne causano il riavvolgimento o l'avanzamento veloce.

Premuti una sola volta, questi tasti portano la Song alla battuta precedente o successiva. Tenuti premuti, causano lo scroll continuo, fino al loro rilascio.

SHIFT In modo Jukebox (Sequencer 1), tenete premuto il tasto SHIFT, e premete questi tasti per passare alla Song precedente o successiva nella lista del Jukebox (vedi "Pagina 9 - Jukebox" a pagina 84).

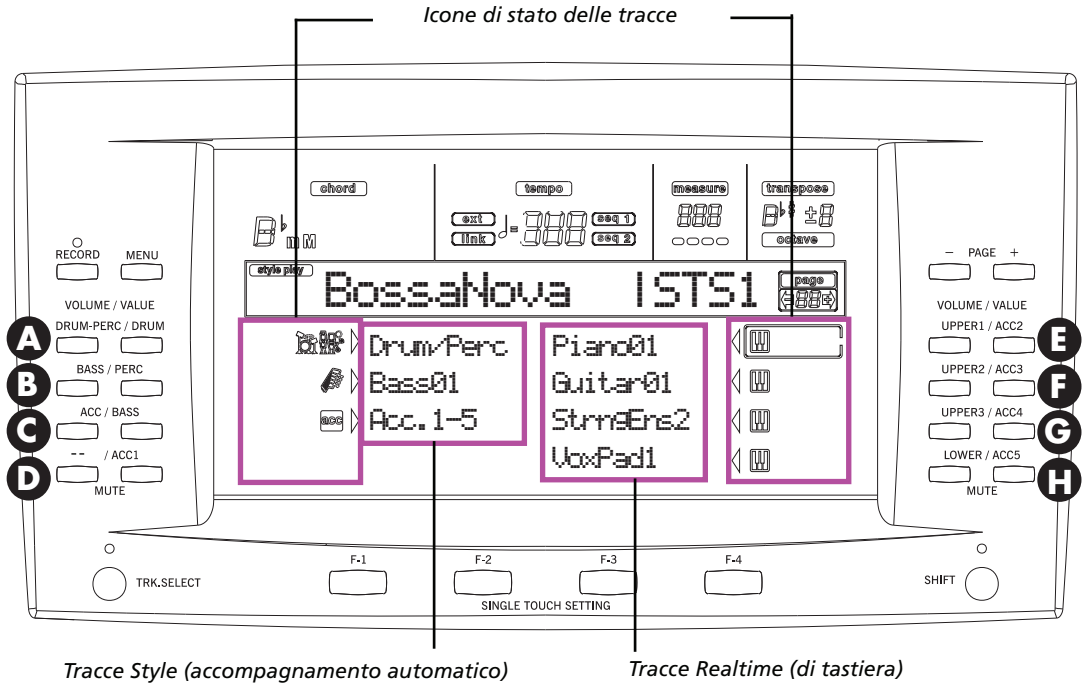
PAUSE Pone la Song in pausa alla posizione corrente. Premete PAUSE o PLAY/STOP per far ripartire la Song.

PLAY/STOP Avvia o ferma la Song. Quando la Song viene fermata, il Sequencer torna alla battuta 1.

SHIFT In modo Song Play, tenete premuto il tasto SHIFT e premete PLAY/STOP per avviare i due sequencer allo stesso tempo.

4. DISPLAY E INTERFACCIA UTENTE

Il display mostra lo stato corrente del Pa50SD ed i parametri di play e di edit. Potete selezionare i parametri mediante i tasti VOLUME/VALUE (A-H) posti ai lati del display. Potete selezionare i comandi che in alcune pagine appaiono in fondo alla pagina con i tasti F1-F4. Potete cambiare il valore del parametro selezionato usando il tasto sinistro (-) o destro (+) di una coppia di tasti VOLUME/VALUE, oppure la sezione TEMPO/VALUE.

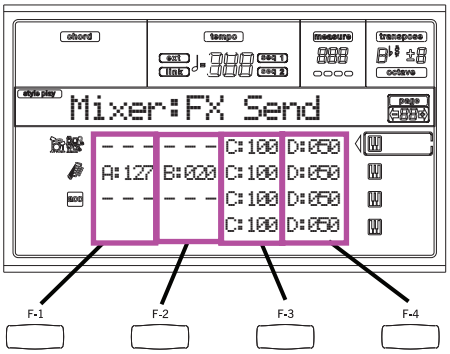


CONTROLLI DEL DISPLAY

Tasti e parametri VOLUME/VALUE (A-H). Questi tasti vanno usati per selezionare i parametri o comandi corrispondenti nel display, per cambiare il valore del parametro, o il volume della traccia corrispondente.

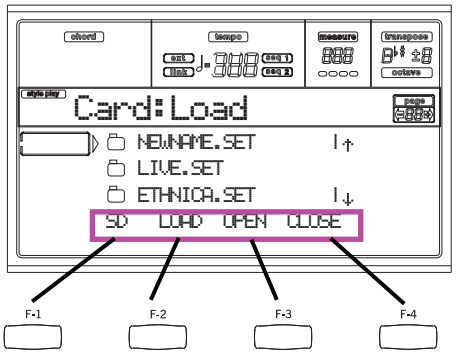
Mentre vi trovate nella pagina principale, questi tasti possono selezionare una traccia, cambiarne il volume, o porre la traccia in mute o in play. Vedi "Tasti VOLUME/VALUE (MUTE) A-H" a pagina 16 per maggiori informazioni.

Tasti F1-F4. Mentre vi trovate in una pagina di edit, potete usare questi tasti per selezionare i parametri disposti su quattro colonne, come nell'esempio seguente:



Per prima cosa, selezionate la riga con i tasti VOLUME/VALUE (A-H). Poi selezionate la colonna con i tasti funzione F1-F4.

Nell'ambiente di edit/gestione Card, i tasti F1-F4 possono essere utilizzati per selezionare i comandi di pagina che appaiono nell'ultima riga del display.



Vedi "Tasti SINGLE TOUCH SETTING (F1-F4 TASTI FUNZIONE)" a pagina 17 per maggiori informazioni.

PAGE. I tasti PAGE selezionano la pagina di edit precedente o successiva. Quando si seleziona uno Style o un Program, possono essere usati per selezionare una diversa pagina di Style o Program. Vedi "PAGE -/+" a pagina 16 per maggiori informazioni.

MENU. Il tasto MENU apre il menu del modo operativo o ambiente di edit/gestione corrente. Una volta nel menu, si può selezionare una sezione di edit con i tasti VOLUME/VALUE.

TRK SELECT. Ognuno dei modi operativi mette a disposizione un diverso numero di tracce:

Style Play 4 tracce Realtime, 8 tracce Style, 4 tracce Pad.

Song Play 4 tracce Realtime, 2 x 16 tracce Song, 4 tracce Pad.

Backing Sequence
4 tracce Realtime, 4 tracce Pad, 8 tracce Style.

Song 16 tracce Song.

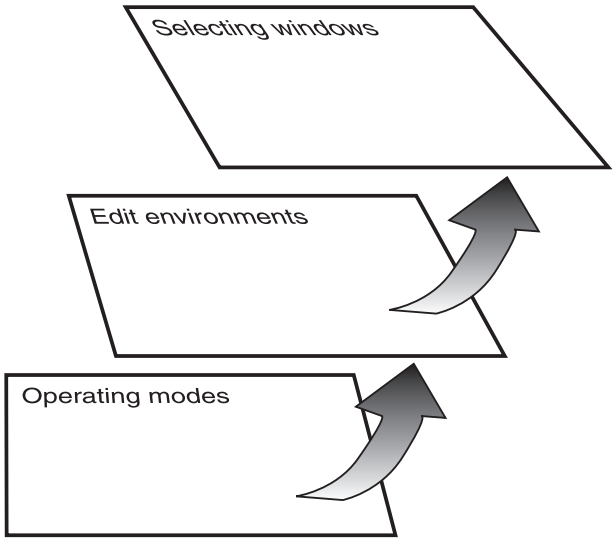
Il display può mostrare un massimo di 8 tracce alla volta. Quindi, occorre usare il tasto TRK SELECT per portare nel display le tracce non visualizzate. Per esempio, in modo Style Play si può usare questo tasto per commutare fra le tracce Realtime e le tracce Style.

STRUTTURA DELL'INTERFACCIA UTENTE

Grazie al sistema operativo multitasking, l'interfaccia utente del Pa50SD è strutturata in livelli attivi "sovrapponibili". A partire dal livello più basso troviamo:

- modo operativo (Style Play, Backing Sequence, Song Play, Song, Program)
- ambiente di edit/gestione (Global, Card)
- finestre di selezione (Style Select, Song Select, Program Select, Performance Select).

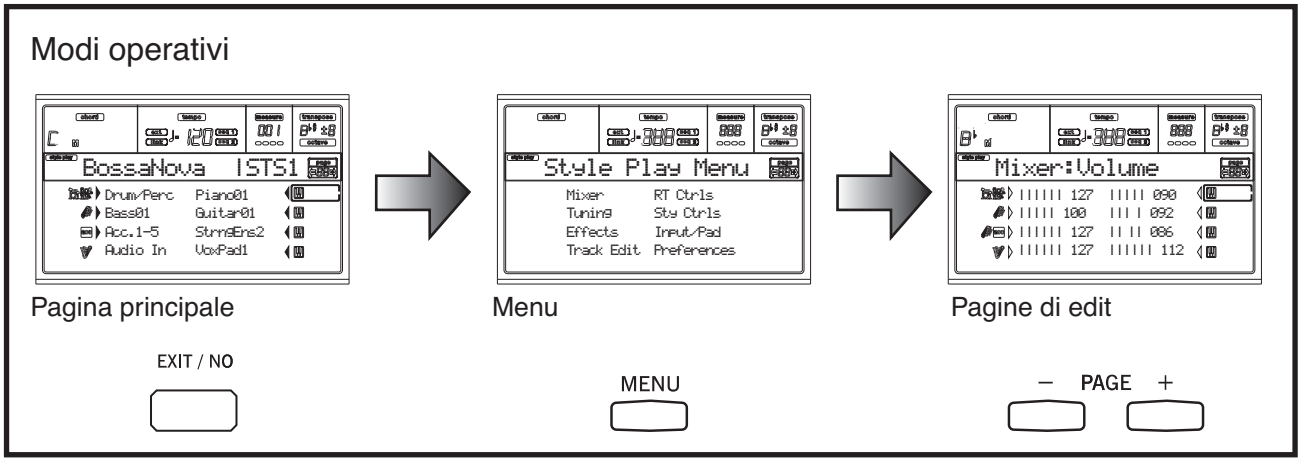
Quando si apre un ambiente di edit/gestione o una finestra di selezione, il modo operativo corrente è ancora attivo sullo sfondo.



Modi operativi. (Vedi schema a piè pagina). Al livello più basso, un modo operativo è sempre attivo sullo sfondo. Il modo operativo corrente è indicato dal led del tasto STYLE PLAY, B.SEQ, SONG PLAY, SONG o PROGRAM acceso (nella sezione MODE). L'icona corrispondente al modo selezionato appare in alto a sinistra nel display.

Ogni modo operativo è composto di una pagina principale (la pagina in cui normalmente si suona uno Style, una Song o un Program), un menu, e una serie di pagine di edit.

Premete MENU per aprire il menu. Usate i tasti MENU e PAGE per scorrere le pagine di edit. Premete EXIT per tornare alla pagina principale.



Ambiente di edit/gestione. (Vedi schema a piè pagina). Alla pressione di GLOBAL o SD CARD, l'ambiente di edit/gestione corrispondente si sovrappone al modo operativo corrente. Premete EXIT per uscire da questo ambiente e tornare al modo operativo.
Ogni ambiente di edit/gestione è costituito da un menu e una serie di pagine di edit. Usate i tasti MENU e PAGE per scorrere le pagine di edit.

Finestre di selezione. Alla pressione di uno dei tasti delle sezioni STYLE e PROGRAM/PERFORMANCE si apre una finestra di selezione. Questa finestra si chiude dopo la selezione di uno degli elementi elencati, o dopo la pressione di EXIT.
Se il led di DISPLAY HOLD è acceso, la finestra non si chiude dopo la selezione. Premete EXIT per chiudere la finestra e tornare alla pagina sottostante.

FINESTRE DI DIALOGO

A volte, nel display appare un messaggio che avverte di un errore o un'operazione errata:

Premete ENTER o EXIT per uscire da una di queste finestre.
Altri messaggi attendono una risposta, come accade per la finestra "Are you sure?" ("Sicuro?") mostrata di seguito:

Premete ENTER/YES per rispondere Yes (Sì), o EXIT/NO per rispondere No.

SIMBOLI E ICONE

Una serie di icone e simboli, accanto alle tracce nel display, mostrano lo stato di un parametro, o il tipo di parametro mostrato.

Traccia Realtime/Keyboard (Upper 1-3, Lower).

Traccia Drum (nella visualizzazione delle tracce dello Style).

Traccia Percussion (nella visualizzazione delle tracce dello Style).

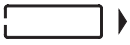
Tracce Drum e Percussion raggruppate.

Traccia Bass (nella visualizzazione delle tracce dello Style).

Tracce di accompagnamento raggruppate (Acc1-5).

Tracce di accompagnamento (nella visualizzazione delle tracce dello Style).

Tracce del Sequencer.


Traccia o parametro selezionato. Potete eseguire qualsiasi operazione di edit consentita sulla traccia o sul parametro accanto a cui appare questo simbolo.

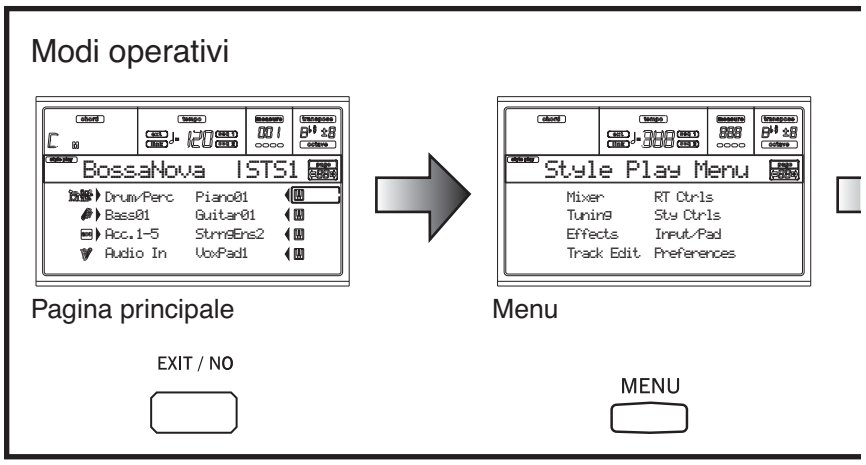
(nessuna icona)
La traccia è in mute, e non suona sulla tastiera.

PARAMETRI NON DISPONIBILI IN GRIGIO

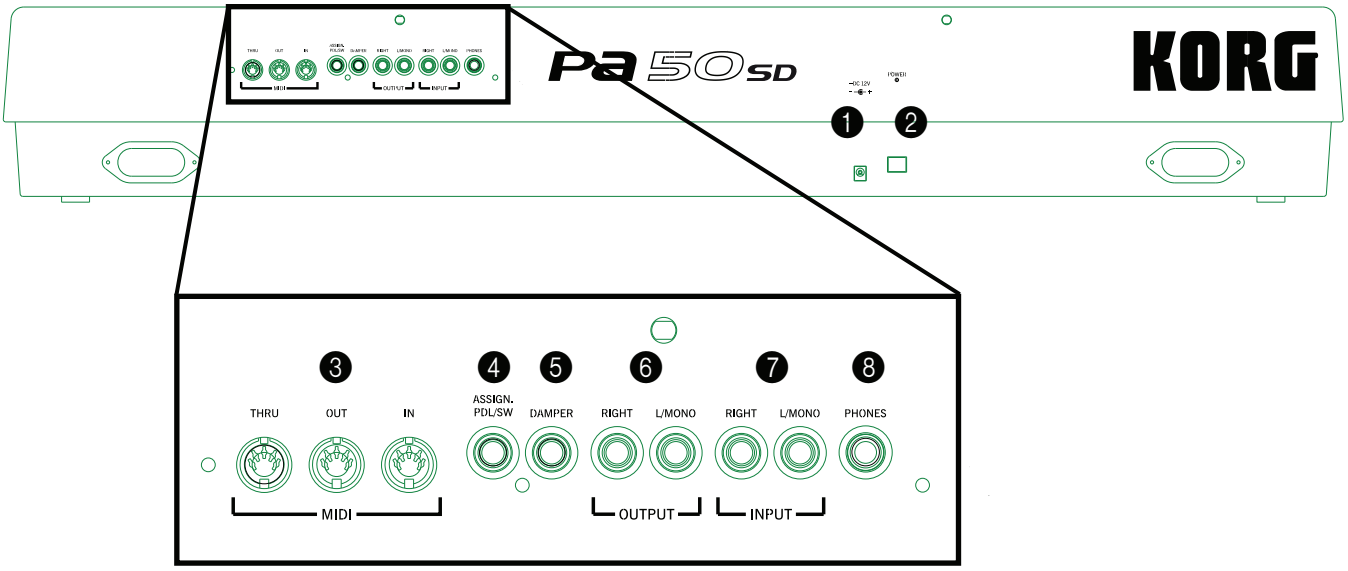
I parametri non disponibili nella situazione di edit corrente appaiono in "grigio" nel display, cioè con un carattere "fantasma". Ecco un esempio di un parametro in grigio, confrontato con un parametro normalmente accessibile:

Testo in nero (modificabile)

Testo in grigio (non modificabile)



5. PANNELLO POSTERIORE



❶ Connettore di alimentazione

Collegate a questo connettore il cavo di alimentazione fornito in dotazione.

❷ Interruttore POWER

Pulsante di accensione o spegnimento dello strumento.

❸ Interfaccia MIDI

L'interfaccia MIDI consente di collegare il Pa50SD ad un controller esterno (master keyboard, chitarra MIDI, wind controller, fisarmonica MIDI…), ad un expander, o ad un computer dotato di sequencer o editor dedicato al Pa50SD. Per maggiori informazioni sull'uso dell'interfaccia MIDI, vedi il capitolo "MIDI".

IN — Connettore su cui sono ricevuti i dati MIDI provenienti da un computer o da un controller. Collegatelo alla presa MIDI OUT del controller esterno o del computer.

OUT — Questo connettore invia dati MIDI generati dalla tastiera, dai controlli fisici e dal sequencer interno di Pa50SD. Collegatelo al MIDI IN di un expander o di un computer.

THRU — Questo connettore rilancia una copia esatta dei dati ricevuti sul MIDI IN. Potete usarlo per collegare in cascata altri strumenti MIDI al Pa50SD. Questo connettore va collegato al MIDI IN di un altro strumento.

❹ ASSIGNABLE PEDAL/FOOTSWITCH

Collegate a questo connettore un pedale a controllo continuo o un interruttore a pedale (footswitch), quali il Korg EXP2 o XVP10. Per programmarlo, vedi "PS (Pedal/Switch)" a pagina 135.

❺ DAMPER

Collegate a questo connettore un pedale Damper, come il Korg PS1, PS o DS1H. Per cambiarne la polarità, vedi "Damper Pol. (Damper Polarity)" a pagina 135.

❻ OUTPUT (L/MONO, RIGHT, 1, 2)

Uscite audio. Usate questi connettori sbilanciati per collegare Pa50SD ad un mixer, un sistema di amplificazione, una coppia di monitor amplificati, o un sistema hi-fi. Regolate il livello di uscita con il cursore MASTER VOLUME.

❼ INPUT (1, 2)

Ingressi audio. Usate questi connettori sbilanciati per collegare un altro sintetizzatore, un mixer (non amplificato), o un lettore di CD /nastro (segnale a livello di linea). Il segnale in ingresso è automaticamente reindirizzato agli altoparlanti integrati, alle uscite audio e alle cuffie.

❽ PHONES

Collegate a questo connettore una cuffia stereo. Potete usare cuffie con impedenza compresa fra 16Ω e 200Ω (50Ω consigliati). Usate un distributore di amplificazione per cuffie per collegare più di una cuffia.

GUIDA BASE

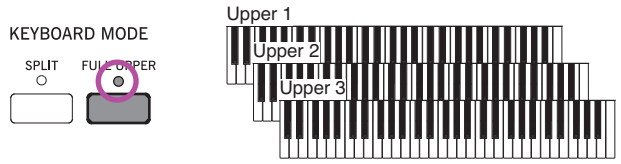
6. OPERAZIONI DI BASE

SUONARE LA TASTIERA

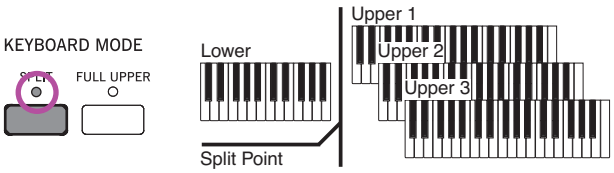
Quando si suona sulla tastiera, si ascoltano le tracce Realtime. Ci sono quattro tracce Realtime: Upper 1-3 e Lower. Possono suonare tutte allo stesso tempo, o solo alcune alla volta, a seconda del loro stato di mute/play. Se non riuscite ad udire una traccia, verificate che non sia in mute.

Le tracce possono essere configurate in diversi modi. Usate i tasti della sezione KEYBOARD MODE per selezionare la loro disposizione sulla tastiera.

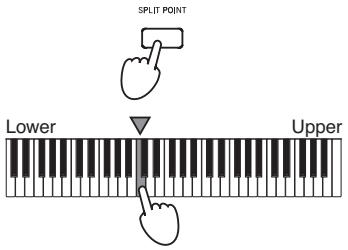
- Premete FULL UPPER per suonare le tracce Upper 1-3 sull'intera estensione della tastiera, come se suonaste un pianoforte acustico.



- Premete SPLIT per far suonare le tracce Upper 1-3 nella parte di tastiera a destra dello split point, e la traccia Lower alla sinistra.



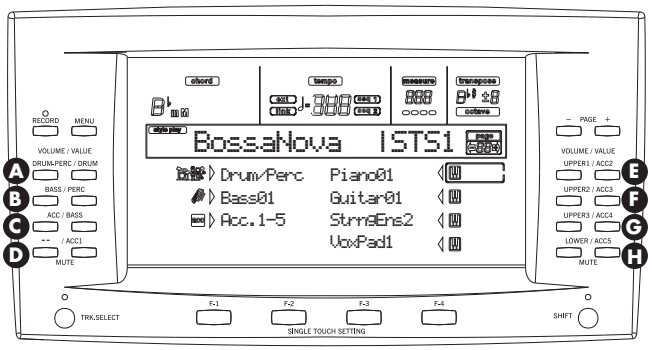
- Per cambiare il punto di split, tenete premuto il tasto SPLIT POINT, e suonate la nota alla cui altezza la tastiera deve essere divisa in una parte Upper e una parte Lower.



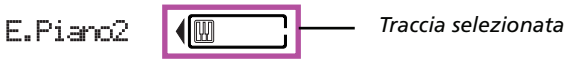
Per memorizzare il punto di split selezionato, premete il tasto GLOBAL, poi premete WRITE per salvare il Global in memoria (vedi "Finestra 'Write'" a pagina 134).

SELEZIONARE, METTERE IN SOLO O IN MUTE/PLAY LE TRACCE

Selezione. Usate i tasti VOLUME/VALUE (A-H) per selezionare una traccia.

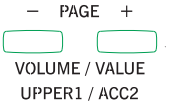


Accanto alla traccia selezionata appare una freccia, affiancata ad una cornice che racchiude le icone di stato della traccia.



Se non riuscite a vedere la traccia che state cercando, usate il tasto TRK SELECT per portare nel display le tracce "nascoste".

Mute/Play. Premete insieme i due tasti di una coppia VOLUME/VALUE (A-H) per porre la traccia corrispondente in play o in mute. Per esempio, se vi trovate nella pagina che appare all'accensione dello strumento (pagina principale del modo Style Play), e volete porre in mute la traccia Upper 1, premete insieme i due tasti della coppia E (UPPER1/ACC2).



Lo stato della traccia è mostrato dall'icona di una tastiera che appare o scompare accanto alla traccia:

Stato di Play; la traccia suona sulla tastiera.

(nessuna icona)

Stato di Mute; la traccia non suona sulla tastiera.

Solo. Nei modi Style Play, Song Play e Song, è possibile mettere in solo una delle tracce. È sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT, e premere i due tasti VOLUME/VALUE che corrispondono alla traccia da mettere in solo.

Per uscire dal modo Solo, tenete nuovamente premuto il tasto SHIFT, e premete entrambi i tasti VOLUME/VALUE che corrispondono alla traccia in solo.

SELEZIONARE UNA PERFORMANCE

Le Performance sono insiemi di Program e impostazioni per le tracce Realtime e Style, che semplificano la selezione e configurazione di complesse combinazioni di suoni ed effetti. Quando il led di STYLE CHANGE è acceso, la selezione di una Performance causa anche la selezione di uno Style.

È sempre consigliabile usare le Performance anche per suonare un singolo Program, dato che la Performance consente di selezionare anche gli effetti, la trasposizione, e diversi altri parametri.

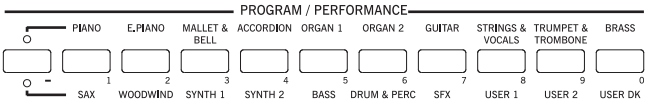
Tipo di dati		Parametri
Tracce Realtime	Upper 1, Upper 2, Upper 3, Lower	Master Transpose, Program, Volume, Pan, Octave, Scale, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Damper, Dynamic Range, Joystick C&D Effect Send Level, Type, Parametri Parametri Program Audio Input Setup, Pads
Tracce Style	Drum, Percussion, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5,	Program, Volume, Pan, Octave, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Wrap Around, Keyboard Range A&B Effect Send Level, Type, Parametri Parametri Program Drum Mapping, Kick&Snare Assignation

Altri parametri sono salvati nel Global.

Global	Chord Recognition Mode, Memory Mode, Velocity Trigger, Lock

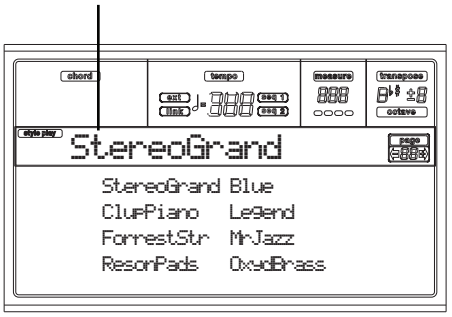
1. Premete il tasto PERFORM. La sezione PROGRAM/PERFORMANCE si trasforma in un selettore di Performance.

2. Usate il tasto più a sinistra nella sezione PROGRAM/PERFORMANCE per selezionare la prima riga di dieci banchi (1-10, led superiore acceso), o la seconda riga di dieci banchi (11-20, led inferiore acceso).
3. Premete uno dei tasti 1-0 per selezionare il banco della sezione PROGRAM/PERFORMANCE che contiene la Performance che state cercando.



Appare la finestra Performance Select. Ogni banco contiene 8 Performance.

Ultima Performance selezionata



4. Selezionate una Performance usando i tasti VOLUME/VALUE (A-H).
5. Se il led di DISPLAY HOLD è acceso, premete EXIT per chiudere questa finestra.

Il tasto STYLE CHANGE

Quando si seleziona una Performance, lo Style può cambiare o rimanere lo stesso, a seconda dello stato del tasto STYLE CHANGE. (Quando si salva una Performance, il numero dello Style selezionato viene sempre memorizzato nella Performance).

- Se il led di STYLE CHANGE è acceso, lo Style memorizzato nella Performance viene selezionato.
- Se il led di STYLE CHANGE è spento, lo Style non cambia.

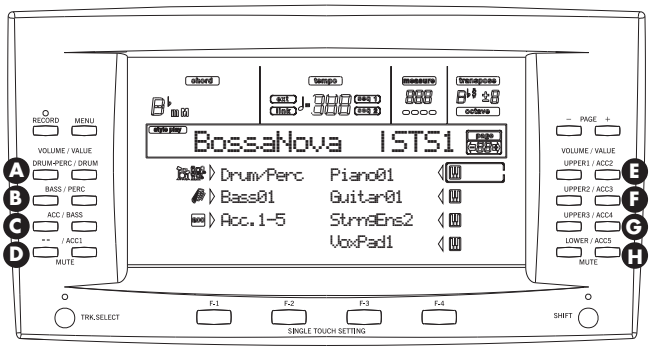
SELEZIONARE UN PROGRAM

Potete selezionare un Program (cioè, un suono singolo) e assegnarlo ad una traccia. Prima di selezionare il Program, occorre selezionare la traccia a cui assegnarlo.

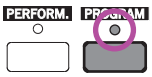
Nota: *Se volete assegnare dei Program alle tracce dello Style, premete TRK SELECT per portare le tracce dello Style nel display. La scelta di un Program mentre sono selezionate tracce raggruppate (Drum/Percussion o ACC) fa in modo che il Program venga assegnato all'ultima traccia selezionata.*

Ogni Style Element (Variation, Fill…) può essere stato registrato con Program diversi; quindi, all'entrata di un nuovo Style Element, il Program selezionato manualmente potrebbe essere sostituito da quello registrato. Per evitare che questo accada, vedi "Prog (Program)" a pagina 53.

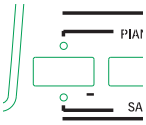
1. Usate i tasti VOLUME/VALUE (E-H) situati alla destra del display, per selezionare la traccia Realtime a cui intendete assegnare un Program diverso.



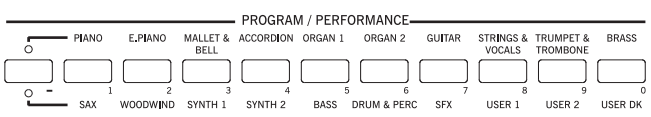
2. Premete il tasto PROGRAM. In questo modo, la sezione PROGRAM/PERFORMANCE si trasforma in un selettore di Program.



3. Usate il tasto più a sinistra nella sezione PROGRAM/PERFORMANCE per selezionare una riga di banchi di Program (superiore o inferiore).

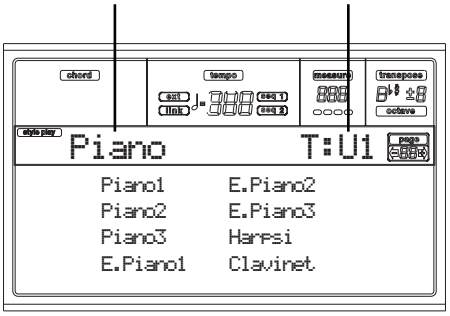


4. Selezionate il banco PROGRAM/PERFORMANCE che contiene il Program che state cercando (i banchi di Program sono identificati dal nome degli strumenti).



Appare la finestra Program Select. Vedi "Program (in ordine di banco)" a pagina 157 per un elenco dei Program disponibili.

Ultimo Program selezionato *Traccia selezionata*

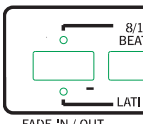


5. Usate i tasti PAGE per scorrere i Program del banco selezionato. Ogni banco può comprendere diverse pagine, ognuna delle quali può contenere fino ad 8 Program.
6. Non appena il Program che state cercando appare nel display, selezionatelo con i tasti VOLUME/VALUE (A-H).
7. Se il led di DISPLAY HOLD è acceso, premete EXIT per chiudere questa finestra.

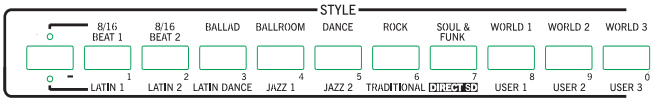
SELEZIONARE UNO STYLE

Lo Style è costituito da una serie di pattern ritmici e di accompagnamento. Potete selezionare uno Style dalla memoria interna o da una scheda (vedi "Il banco 'DIRECT SD'" a pagina 44).

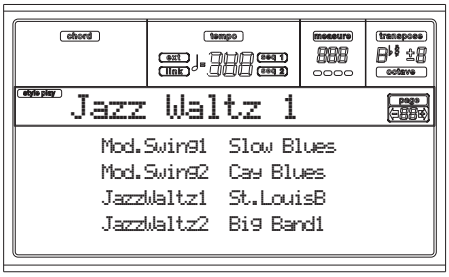
1. Usate il tasto più a sinistra nella sezione STYLE per selezionare una riga di banchi di Style (superiore o inferiore).



2. Selezionate il banco di STYLE contenete lo Style che state cercando.



Appare la finestra Style Select.



3. Ogni banco comprende 2 pagine, ognuna delle quali può contenere un massimo di 8 Style. Selezionate una pagina con i tasti PAGE.
4. Una volta visualizzato lo Style che state cercando, selezionatelo con i tasti VOLUME/VALUE (A-H).
   Nota: *Il nuovo Style entra al prossimo battere.*
5. Se il led di DISPLAY HOLD è acceso, premete EXIT per chiudere questa finestra.

Il tasto SINGLE TOUCH

Quando si seleziona uno Style, le tracce Realtime possono cambiare o restare le stesse.

- Se il led di SINGLE TOUCH è acceso, il Single Touch Setting (STS) #1 viene automaticamente selezionato, e le tracce Realtime vengono cambiate. I Program, gli effetti della tastiera e il Keyboard Mode possono cambiare.
- Se il led di SINGLE TOUCH è spento, le tracce Realtime non cambiano.

SELEZIONARE UN SINGLE TOUCH SETTING (STS)

I Single Touch Setting (STS) contengono le impostazioni per le tracce Realtime (di tastiera). Ogni Style contiene quattro STS, che possono essere selezionati premendo i tasti SINGLE TOUCH SETTING (F1-F4) situati sotto il display.

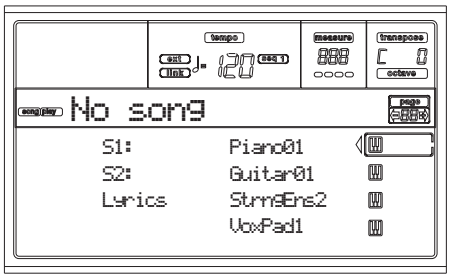
Nota: *Potete selezionare gli STS solo nella pagina principale dei modi operativi Style Play e Backing Sequence.*

CAMBIARE LE TRACCE DI TASTIERA IN UNA SOLA VOLTA

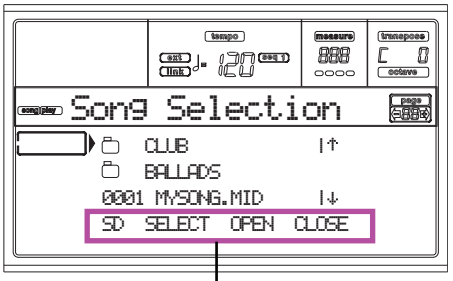
Selezionate una Performance od un Single Touch Setting (tasti F1-F4, quando ci si trova nella pagina principale di Style Play) per cambiare i Program e gli effetti premendo un solo tasto.

RIPRODURRE UNA SONG DA UNA SCHEDA

1. Inserite la scheda contenente la Song nel lettore delle schede.
2. Premete il tasto SONG PLAY per accedere al modo Song Play.



3. Premete il tasto VOLUME/VALUE A (S1:) per aprire la finestra Song Select.



Comandi di pagina

Nota: *Potete accedere alla finestra Song Select anche premendo il tasto PAGE+ mentre vi trovate nella pagina principale del modo Song Play. Potete chiudere questa finestra premendo EXIT o PAGE-.*

4. Premete il pulsante F1 per selezionare il lettore delle schede SD (SD). Appare il contenuto della scheda.
5. Usate i controlli TEMPO/VALUE, o i tasti VOLUME/VALUE (E-H) per scorrere la lista dei file. I tasti E-F funzionano da Scorrimento in su (↑), mentre i tasti G-H funzionano da Scorrimento in giù (↓).
   Portate i file da selezionare nella **prima riga** del display.
6. Se il file che state cercando è contenuto in una cartella

(elemento il cui nome inizia con il simbolo "📁"), portate la cartella nella prima riga del display, poi premete F3 (OPEN) per aprirla. Premete F4 (CLOSE) per chiudere una cartella e tornare al livello superiore della scheda.
7. Quando il file che state cercando è nella prima riga del display, premete F2 (SELECT).
8. Quando la Song appare nella riga "S1:" della pagina principale del modo Song Play,

premete il tasto PLAY/STOP sinistro (SEQ 1) per avviare la riproduzione.
Nota: Se il cursore BALANCE è completamente spostato a destra, il Sequencer 1 è al volume minimo e potrebbe non essere udibile.
9. Se desiderate mandare in riproduzione un'altra Song con il Sequencer 2 mentre il Sequencer 1 sta suonando, premete il tasto VOLUME/VALUE B (S2:) (premetelo due volte se c'è già una Song selezionata nel Sequencer 2), e ripetete la procedura descritta sopra, per selezionare una Song da assegnare al Sequencer 2. Usate il tasto PLAY/STOP destro (SEQ 2) per avviare/fermare la seconda Song. Usate il cursore BALANCE per eseguire il mix fra il Sequencer 1 e il Sequencer 2.
10. Fermate la Song o le Song con i tasti PLAY/STOP del Sequencer corrispondente (SEQ1 o SEQ2).

SCORCIATOIA PER VISUALIZZARE IL BANCO DI APPARTENENZA DI STYLE, PERFORMANCE O PROGRAM

È possibile visualizzare il banco di appartenenza dello Style, della Performance o del Program selezionati. Tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto più a sinistra nella sezione STYLE o PROGRAM/PERFORMANCE. Appare una finestra che mostra il nome del banco di appartenenza.
Rilasciate il tasto SHIFT per richiudere la finestra.

7. TUTORIAL

Questo capitolo contiene istruzioni passo-passo, che speriamo possano rendere l'apprendimento del Pa50SD facile e divertente.

1 - SUONARE IN TEMPO REALE

Non appena si accende il Pa50SD, si è in modo Style Play, e si può suonare in tempo reale. Seguiteci…

❶ Suonate sulla tastiera.

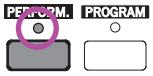
Quando accendete Pa50SD, la Performance 1-1 ("Stereo-Grand") viene selezionata automaticamente. Le tracce Realtime (di tastiera) vengono quindi configurate automaticamente. Nel caso di questa Performance (a meno che qualcuno non l'abbia già modificata) la traccia Upper 1 suona il Program "Grand Piano" sull'intera estensione della tastiera.

Forse sapete già che ci sono quattro tracce Realtime: Upper 1-3 e Lower. Le tracce Realtime "Upper" possono suonare su tutta l'estensione della tastiera (il KEYBOARD MODE selezionato deve essere FULL UPPER). Oppure, la traccia Lower può suonare alla sinistra del punto di split, e le tracce Upper a destra (il KEYBOARD MODE deve essere SPLIT).

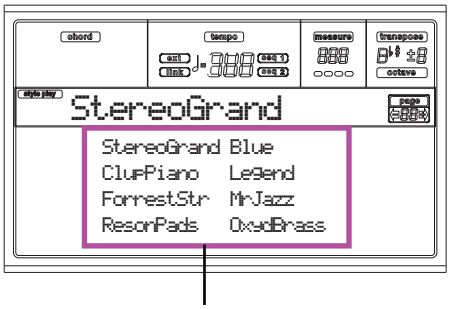
Se non vi piacciono le impostazioni iniziali che abbiamo preparato, selezionate una Performance diversa. Oppure cambiate la configurazione delle tracce – come vedrete in questo tutorial – e salvatela nella Performance 1-1. Seguiteci, e vi mostreremo come fare.

❷ Selezionate una Performance diversa.

Il led di PERFORM. è acceso?



Se lo è, premete uno dei tasti della sezione PROGRAM/PERFORMANCE, e selezionate una Performance con i tasti VOLUME/VALUE (ai lati del display).



Selezionate una Performance con i tasti VOLUME/VALUE

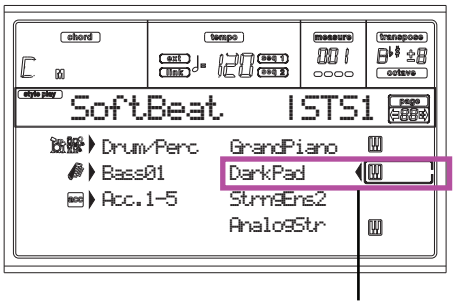
Proseguite selezionando le varie Performance. Ne abbiamo inserite 80, quindi c'è abbastanza materiale da provare e sperimentare.

❸ Selezionate nuovamente la Performance 1-1 ("Grand Piano").

Come sopra: scegliete il banco di Performance #1, e usate uno dei tasti VOLUME/VALUE "A" per selezionare la Performance 1-1.

❹ Ponete in Play la traccia Upper 2.

Premete entrambi i tasti VOLUME/VALUE "F". La traccia Upper 2 viene selezionata e posta in Play. Appare l'icona dello stato di Play (una tastiera in miniatura), circondata dalla cornice (affiancata da una freccia) che indica lo stato di "traccia selezionata". A questo punto, potete ascoltare il Program "Dark Pad", che suona insieme al Program "Grand Piano".



Premete i tasti VOLUME/VALUE "F"

❺ Premete SPLIT nella sezione KEYBOARD MODE, e suonate.

A questo punto, la tastiera è divisa in due parti: la parte Lower a sinistra, la parte Upper a destra. Il Program "Analog-Str" suona nella parte Lower, mentre i Program "Grand Piano" e "Dark Pad" suonano nella parte Upper.

❻ Impostate il punto di split ("divisione").

Il punto di split selezionato non va bene? Tenete premuto il tasto SPLIT POINT, e suonate la nota che deve funzionare da nuovo punto di split. Potete anche salvare questa impostazione in memoria (vedi "Finestra 'Write'" a pagina 134).

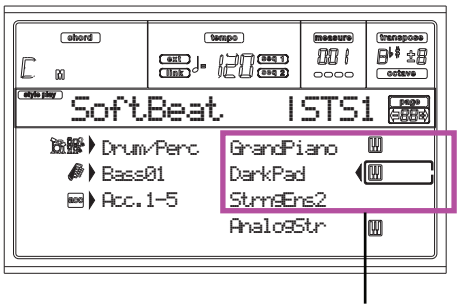
❼ Ponete in Mute/Play le varie tracce.

Premete entrambi i tasti VOLUME/VALUE "H". La traccia Lower andrà in Mute.

Premete i tasti VOLUME/VALUE "H"

Premeteli nuovamente per riportare la traccia Lower in Play. Provate a fare lo stesso con le tracce Upper, usando le coppie di tasti VOLUME/VALUE E, F e G. Vedrete come il suono

diventi più o meno pieno, a seconda del numero di tracce in Mute o in Play.



Premete i tasti VOLUME/VALUE "E-G"

❽ Regolate il volume relativo di ogni traccia Realtime.

Usate le coppie di tasti VOLUME/VALUE "E-H" per regolare il volume delle tracce Realtime. Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE per selezionare una traccia, poi premete il tasto destro per aumentare il volume, o quello sinistro per diminuirlo.

Premete il tasto sinistro per ridurre il volume…

…o il destro per aumentarlo.

❾ Premete FULL UPPER nella sezione KEYBOARD MODE, e suonate.

Ancora una volta, le tracce Upper suonano sull'intera estensione della tastiera.

❿ Salvate la configurazione delle tracce in una Performance.

Fatto! Una volta trovato il suono giusto, potete premere il tasto WRITE per salvare la configurazione delle tracce in una Performance, un Single Touch Setting (STS), o una Style Performance. La Performance è comoda per salvare le tracce Realtime. Vedi "Finestra 'Write'" a pagina 46 per maggiori informazioni.

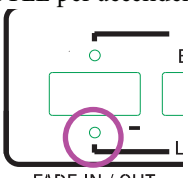
2 - SUONARE UNO STYLE

Gli Style sono la band virtuale che vi accompagna negli assoli migliori. Selezionate uno dei 304 Style che abbiamo inserito in Pa50SD.

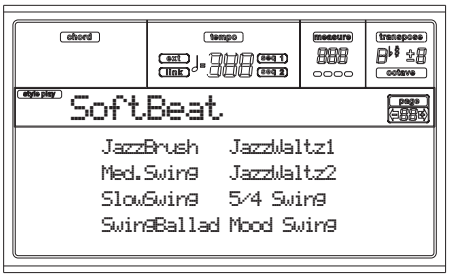
❶ Bene, selezionate lo Style preferito.

C'è una valanga di Style tra cui scegliere. Così, per esempio, scegliamo uno Style jazz – il "Jazz Brush". Procediamo.

Selezionate la seconda riga di Style. Premete il tasto più a sinistra nella sezione STYLE per accendere il led inferiore.



Poi premete il tasto numero 4, che si chiama "JAZZ 1". Si apre la finestra Style Select.



Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE (A) per selezionare "Jazz Brush".

❷ Attivate un Intro.

Potete attivare un Intro, da suonare prima che lo Style parta. Premete INTRO1 o INTRO2. Il primo suona liberamente, di testa sua, senza lasciarvi scegliere la successione degli accordi. Il secondo permette di suonare degli accordi, da riconoscere per cambiare l'intonazione dei pattern suonati automaticamente dall'arranger.

❸ Vai con lo Style!

Suonate un accordo e premete START/STOP. Poi iniziate a suonare. In genere (con il led di SPLIT acceso) gli accordi vengono riconosciuti al di sotto del punto di split, cioè nella parte Lower (bassa) della tastiera. Quando è selezionato il modo di Chord Scanning UPPER o FULL, dovete suonare tre o più note perché l'accordo sia riconosciuto.

❹ Suonate gli accordi e la melodia.

Continuate a suonare. Noterete che Pa50SD riconosce molto bene gli accordi, per complessi che possano essere. Gli accordi riconosciuti appaiono in alto a sinistra nel display.

❺ Fermatevi un istante, e fate break (o dovrebbe essere un "fill")?

Mentre suonate potete richiamare un'interruzione (break) di una battuta. Provate:

PREMETE BREAK

Visto? La musica si ferma per una battuta. E poi riprende. Dopo un pochino, proviamo qualcosa di diverso…

PREMETE FILL1 O FILL2

Stavolta, niente silenzio. Pa50SD suona da solo un passaggio complesso per lasciarvi riprendere fiato. FILL1 è il più semplice, mentre FILL2 è più complicato. In genere, userete

FILL1 quando state suonando con le Variation 1 e 2 (le più semplici), FILL2 quando avrete a che fare con le Variation 3 e 4 (più complesse).

6 Selezionate le altre Variation.

Ci sono quattro tasti VARIATION, e quattro diverse versioni dello stesso Style. Provatele tutte!

Potete passare ad una Variation diversa dopo un Fill. Premete un tasto FILL, e subito dopo un tasto VARIATION.

7 Fermatelo!

Bene, a questo punto potreste dire: "Ah, questa è facile, so benissimo come si fa, basta premere di nuovo il grosso tasto rosso START/STOP".

Certo, avete perfettamente ragione. Ma si tratta solo della via più facile. Permetteteci di suggerirvi una soluzione più affascinante:

PREMETE ENDING1 O ENDING2

L'ending selezionato parte, e conclude il pezzo in maniera meno brusca. Come sempre, ENDING1 è pre-programmato, mentre ENDING2 aspetta che gli diate in pasto una successione di accordi.

Syncronismo

Un tipo dal fondo dell'aula si alza e chiede: "Professore, e se volessi fare a meno di usare lo START/STOP? Insomma, preferisco avere le mani libere per suonare!"

Giusta osservazione. E allora, vediamo come usare il tasto SYNCHRO.

1 Mentre lo Style è fermo, premete il tasto SYNCHRO.

Il led di SYNCHRO-START inizia a lampeggiare. La funzione Synchro Start è attiva.

2 Suonate un accordo sulla tastiera.

L'accordo è necessario al sistema di riconoscimento accordi. In genere, deve essere suonato alla sinistra del punto di split, ma questo dipende dalla sezione CHORD SCANNING.

Composto l'accordo, lo Style parte.

3 Fermate lo Style nel modo che preferite.

Abbiamo già visto come si fa, no?

Vi occorrono maggiori informazioni?

Andate al capitolo "Modo operativo Style Play" a pagina 44. Il Riferimento contiene tutte le informazioni necessarie.

3 - ASCOLTARE UNA SONG

Non c'è niente di più semplice che suonare una Song sulla Pa50SD. Non c'è neanche bisogno di caricarla da una scheda.

1 Portate il cursore BALANCE in posizione centrale.

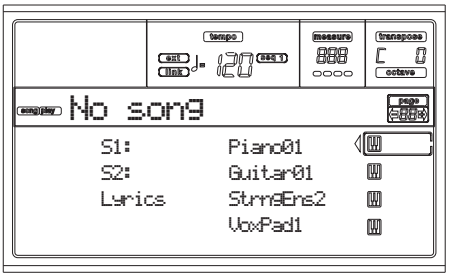
In questo modo, entrambi i sequencer avranno lo stesso volume.

2 Inserite la scheda contenente la Song nel lettore delle schede.

Accertatevi che la scheda sia formattata FAT. È il tipo formato di Window ma potete ottenere una scheda del genere anche su un Mac selezionando l'opzione "DOS" durante l'inizializzazione della scheda.

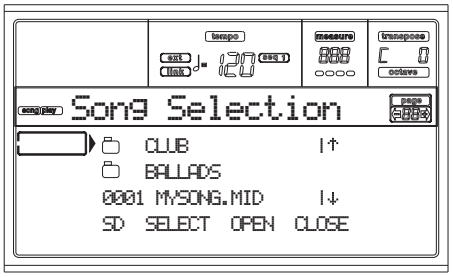
3 Premete il tasto SONG PLAY per attivare il modo Song Play.

Ecco come appare il display:



4 Selezionate una Song.

Anche questa è facile. Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE A (S1:) per aprire la finestra Song Select.



Premete il pulsante F1 per selezionare il lettore delle schede. Appare l'elenco dei file presenti nella scheda. Le Song sono file con estensione ".MID" o ".KAR". La Pa50SD filtra ed elimina tutti gli altri tipi di file.

Per scorrere l'elenco dei file, usate i controlli TEMPO/VALUE o i tasti VOLUME/VALUE (E-H). I tasti E-F funzionano da Scorrimento in su (↑), mentre i tasti G-H fanno da Scorrimento in giù (↓).

Portate la Song da eseguire nella prima riga del display. Poi premete il tasto F2 (SELECT).

5 Premete PLAY/STOP (SEQ1).

La riproduzione ha inizio.

6 Se vi va, selezionate una Song anche per il Sequencer 2.

Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE B (S2:), e ripetete la procedura già vista per il Sequencer 1. Usate il tasto PLAY/STOP (SEQ 2) per avviare/fermare la seconda Song. Usate il cursore BALANCE per regolare il mix fra Sequencer 1 e Sequencer 2.

❼ Prendetevi una pausa.

Premete PAUSE per fermare il sequencer senza tornare alla battuta 1. Il led di PAUSE inizia a lampeggiare.

Premete nuovamente PAUSE per riavviare il sequencer.

❽ Fermateli!

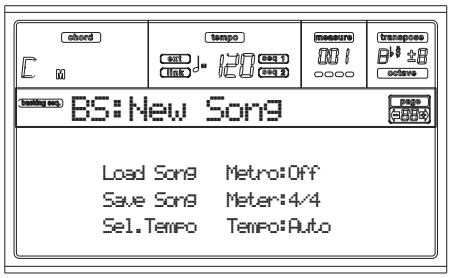
Ah, lo sappiamo bene – la Song si ferma da sola quando raggiunge l'ultima battuta. Ma se volete fermarla prima della fine, premete PLAY/STOP.

4 - REGISTRARE UNA SONG

Il modo Backing Sequence permette di registrare una nuova Song in maniera semplice, utilizzando tutte le funzionalità del modo Style Play. Quindi, preparate il registratore, e suonate quel che vi pare con gli Styles – la Song sarà pronta in pochi istanti!

❶ Primadittutto, entrate in modo Backing Sequence

Premete B.SEQ per accedere al modo Backing Sequence. La configurazione delle tracce Realtime, sulla tastiera, resta la stessa del modo Style Play.



Non preoccupatevi di questa pagina: la analizzeremo a fondo in un altro capitolo, e non occorre perderci tempo adesso. Potete trovare maggiori informazioni nel Riferimento (vedi "Modo operativo Backing Sequence" a pagina 87).

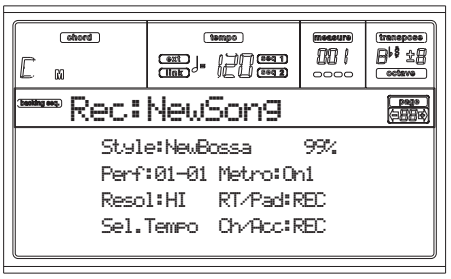
Per ora, basta sapere che questa è la pagina Backing Sequence Play, dove è possibile caricare, riprodurre e salvare una Song.

❷ A questo punto, premete RECORD.

Vi viene chiesto di selezionare il modo di registrazione Realtime, o il modo Chord/Acc Step.

❸ Selezionate il modo di registrazione Realtime.

È sufficiente premere uno dei tasti VOLUME/VALUE A. Appare la pagina Record.



❹ Se ritenete che lo Style selezionato non sia quello giusto, selezionatene uno diverso.

Ok, dovreste già sapere come si fa (vedi "Selezionare uno Style" a pagina 28). Ma ecco un breve riassunto:

1. Premete ripetutamente il tasto più a sinistra nella sezione STYLE, per selezionare una delle righe di banchi di Style.
2. Selezionate uno dei banchi di Style, premendo uno dei tasti della sezione STYLE.
3. Selezionate una delle pagine, usando i tasti PAGE.
4. Selezionate uno Style, usando i tasti VOLUME/VALUE (A-H).

Come è facile immaginare, il numero di banco e il numero di Style all'interno del banco appaiono dopo il parametro "Style" nel display.

❺ E se cambiassimo anche la Performance o il Single Touch Setting?

Come sopra, dovreste già sapere come si fa (vedi "Selezionare una Performance" a pagina 27, oppure "Selezionare un Single Touch Setting (STS)" a pagina 29). Ma ecco un breve riassunto del modo in cui selezionare le Performance:

1. Premete il tasto PERFORM per trasformare la sezione PROGRAM/PERFORMANCE in selettore di Performance.
2. Selezionate uno dei banchi di Performance, premendo uno dei tasti della sezione PROGRAM/PERFORMANCE.
3. Selezionate una Performance, usando i tasti VOLUME/VALUE (A-H).

…ed ecco il modo di selezionare i Single Touch Setting (STS):

- Premete uno dei tasti SINGLE TOUCH SETTING.

❻ Bene, possiamo procedere.

Come potete vedere, sia le tracce RT che le tracce Ch/Acc sono in modo RECord. Questo significa che potete iniziare a registrare tutto ciò che suonate con gli Style. Quindi,

PREMETE START/STOP
ATTENDETE CHE IL CONTEGGIO INIZIALE ARRIVI ALLA BATTUTA 1
POI INIZIATE A SUONARE!

❼ Suonate liberamente, come se foste in concerto.

Potete fare esattamente tutto quello che fareste suonando con gli Style: selezionate uno Style diverso, una Performance, un STS, una diversa Variation, un Fill, un Ending…

Potete anche far partire la registrazione con un Intro: basta premere un tasto INTRO prima di premere START/STOP.

❽ Fermate la Song.

Per fermare la Song, premete START/STOP od uno dei tasti ENDING. La Song si ferma, ma la registrazione rimane attiva. Quindi, se volete, potete registrare una seconda Song nella stessa sessione (se volete continuare a registrare, tornate al passo 6).

Altrimenti, terminate la registrazione procedendo con il passo seguente.

❾ Terminate la registrazione.

Tutto fatto? Sì? Bene! A questo punto, quindi,

PREMETE PLAY/STOP (SEQ1)

e si uscirà dallo stato di registrazione in corso. Entrambe le tracce della Backing Sequence (RT e Ch/Acc) vengono poste automaticamente in stato di PLAY.

❿ Ascoltate la Song.

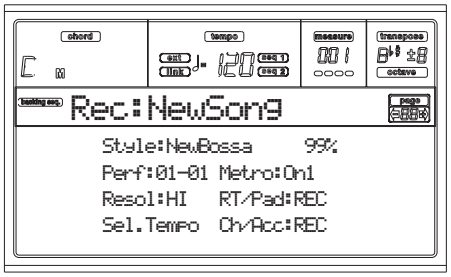
Una volta tornati alla pagina di Backing Sequence Play, premete PLAY/STOP (SEQ1) per riascoltare la Song appena registrata. (Che ne dite, siete stati bravi?)

Se la Song va bene, potete passare al modo Song ed eseguire qualche modifica. Oppure, potete salvarla (come spiegato più avanti), e riascoltarla in modo Song Play.

⓫ E... se voleste cancellare e registrare nuovamente una traccia o l'intera Song?

Facile!

1. Premete nuovamente RECORD per entrare in modo Record.



2. Ponete la traccia da registrare nuovamente in stato di REC (tutti i dati di questa traccia saranno cancellati).
3. Ponete la traccia da riascoltare in stato di PLAY. Se non volete né cancellarla né ascoltarla, ponetela in stato di MUTE.
4. Avviate la registrazione. Se state registrando la traccia RT, non potete usare i controlli dello Style.
5. Premete PLAY/STOP (SEQ1) per terminare la registrazione ed uscire dal modo Record.

⓾ È ora di salvare la Song, giusto?

Se non salvate la Song, viene persa quando lo strumento viene spento o si passa al modo "Song Play". Quindi salvatela su una scheda. Vedi "Pagina 'Save Song'" a pagina 90.

Vi occorrono maggiori informazioni?

Consultate il capitolo "Modo operativo Backing Sequence" a pagina 87. Il Riferimento contiene tutte le informazioni necessarie.

5 - MODIFICARE UNA SONG

Potete modificare una Song, che si tratti di uno Standard MIDI File acquistato in negozio, o una delle vostre Song realizzate nel modo Backing Sequence.

Per esempio, potrebbe essere una buona idea sostituire i suoni standard del General MIDI, un po' freddini, con i fantastici suoni originali Korg. Ecco, il modo Song serve proprio a cose del genere.

❶ Premete SONG per accedere al modo Song.

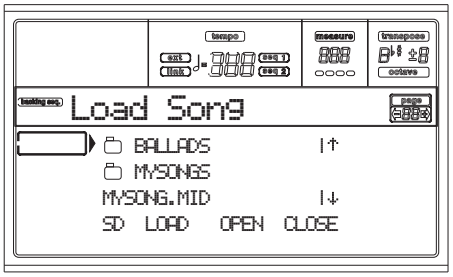
Questo modo operativo è l'officina di assistenza della Song, È qui che potete trovare gli attrezzi necessari per modificarla e ripararla.

❷ Inserite nel lettore delle schede la scheda contenente il midifile che volete modificare.

I midifiles sono file generati da un sequencer su computer o da uno strumento musicale, in genere dopo un'apposita conversione dal formato originale. Per esempio, se lavorate con un computer, potreste trovare da qualche parte un comando tipo "Convert to .MID". I midifile generati da questo comando possono avere estensione ".MID" o ".KAR".

❸ Caricate la Song.

Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE B (che corrispondono al comando Load Song). Come avrete già immaginato, appare la pagina Load.



Se avete sostituito la scheda, premete F1 (SD) per leggere di nuovo la scheda SD.

Portate il nome del midifile da caricare nella prima riga del display. Usate il DIAL o i tasti UP e DOWN per scorrere l'elenco; oppure usate i tasti VOLUME/VALUE E-F (Scorrimento in su) o G-H (Scorrimento in giù).

Una volta portato il midifile nella prima riga del display, premete F2 (Load) per caricarlo. Appare il messaggio "Are you sure?" ("Sicuri?"). Premete ENTER per confermare.

Nota: *Quando si carica uno Standard MIDI File, i primi eventi MIDI incontrati vengono convertiti in eventi della Performance di Song (Song Performance), e appaiono come Program e regolazioni di Volume, Pan, Effect assegnati alle tracce.*

❹ Ascoltate la Song.

Dopo aver selezionato la Song, si torna alla pagina principale del modo Song.

Premete PLAY/STOP (SEQ1) per ascoltare la Song. Il led del tasto PLAY/STOP si accende.

Come suona? Se è una Song compatibile con il General MIDI, probabilmente suona bene. Ma c'è spazio per ulteriori miglioramenti.

❺ Fermate la Song.

Questo è facile: premete PLAY/STOP (SEQ1). Il led del tasto PLAY/STOP si spegne.

Non dimenticate: eseguite le modifiche alla Song a sequencer fermo. Il comando di Stop annulla tutte le modifiche, e funziona da Reset.

(Non sarebbe divertente dimenticarsene, vero?)

❻ Selezionate dei Program diversi.

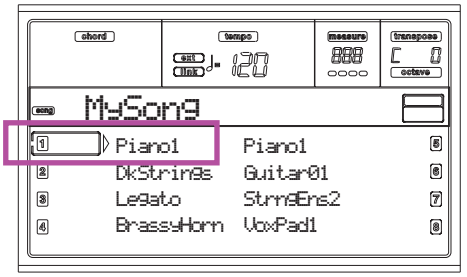
Potete sostituire i Program compatibili General MIDI con Program più tipicamente Korg. Il suono diventerà più ricco, più vivo.

1. Premete TRK SELECT per visualizzare le tracce 1-8. Il led del tasto si accende.

Quelle mostrate nell'immagine qui sopra sono le tracce 1-8. Potete premere ancora una volta TRK SELECT per passare alle tracce 9-16.

Se si preme una terza volta TRK SELECT, si torna alla pagina principale. E così via.

2. Usate i tasti VOLUME/VALUE per selezionare la traccia a cui assegnare un Program diverso. Premete uno dei tasti che corrispondono alla traccia da selezionare. Per esempio, premete uno dei tasti A per selezionare la traccia 1:



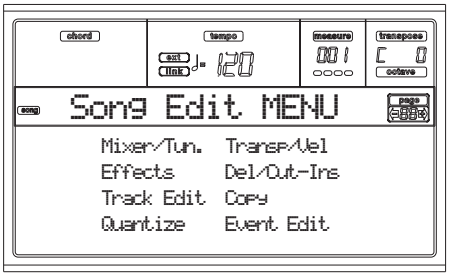
3. Selezionate un Program. Doveste già sapere come si fa. Se non lo sapete, che ne direste di tornare qualche pagina indietro, al capitolo "Operazioni di base", paragrafo "Selezionare un Program", pagina 28? Sono cose che torneranno sempre utili per il futuro…

   Che Program scegliere? Con più di 660 Program, è difficile non trovare il suono giusto. Scorrete i banchi dei Program, e ascoltateli. Attivate la funzione DISPLAY HOLD (led acceso), per restare nella finestra di selezione finché non avrete trovato il Program giusto. (A questo punto, premete EXIT o DISPLAY HOLD per chiudere la finestra).

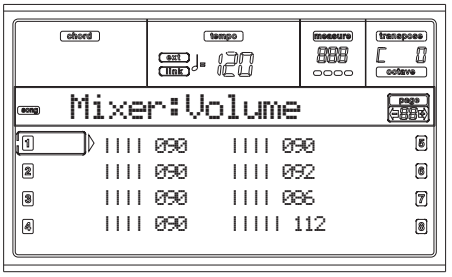
4. Eseguite tutte le modifiche necessarie anche sulle altre tracce.

❼ Regolate il volume.

Anche questa è una modifica ovvia. Premete MENU per aprire il menu di edit.



Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE A, per selezionare la voce Mixer/Tuning. Immediatamente, appare la pagina di edit Volume…



Selezionate una traccia, e usate il DIAL o i tasti UP e DOWN, o i tasti VOLUME/VALUE, per modificare il volume della traccia.

Modificate tutte le tracce che ritenete opportuno modificare.

❽ Salvate la Song.

Le modifiche vengono perdute al caricamento di una nuova Song, al passaggio in modo Song Play, o allo spegnimento

dello strumento. Quindi, premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Song.

Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE C, per selezionare il comando Save Song. Salvate la Song con un nuovo nome. Il modo in cui cambiare il nome è spiegato in dettaglio a pagina 95 (“Pagina ‘Load Song’”).

Nota: *Quando si salva una Song, la Performance della Song viene convertita in eventi MIDI (Program, Volume, Pan, mandata effetti) e salvata all’inizio dello Standard MIDI File. Le impostazioni degli effetti sono salvate come dati di sistema esclusivo di Pa50SD, ignorati da qualsiasi altro strumento.*

Altre modifiche

Il Program e il Volume non sono gli unici parametri modificabili in una Song. Potete modificare parecchie altre cose, per esempio il Pan, gli Effetti, l’intonazione (Tuning)… potete anche usare quattro effetti (processori di effetti interni A-D), cosa utile però solo per riascoltare la Song in Pa50SD, dato che gli altri strumenti compatibili General MIDI usano due soli effetti.

Vi occorrono maggiori informazioni?

Consultate il capitolo “Modo operativo Song” a pagina 94. Il Riferimento contiene tutte le informazioni necessarie.

6 - LA SCALA ARABA

Potete programmare una scala araba in tempo reale, assegnando ad un interruttore a pedale o ad un pad, la funzione “Quarter Tone”.

Un altro modo di cambiare la scala è assegnarla ad una Performance o ad un Single Touch Setting (STS), ma ecco spiegato il modo migliore di cambiare l’intonazione in tempo reale.

❶ Programmate un interruttore a pedale, o un tasto PAD, come interruttore per la funzione Quarter Tone.

Premete GLOBAL per entrare nell’ambiente Global, e raggiungete “Pagina 3 - Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider”. In questa pagina trovate il parametro “PS (Pedal/Switch)”, a cui potete assegnare la funzione Quarter Tone.

Premete WRITE per salvare il file di Global in memoria (vedi “Finestra ‘Write’” a pagina 134).

❷ Abbassate l’intonazione di alcune note.

Tenete premuto il pedale programmato come Quarter tone. A questo punto, la tastiera non può suonare note. Suonate la nota da abbassare di un quarto di tono. Poi rilasciate il pedale.

❸ Suonate e ascoltate la nuova scala.

Le note premute nel passo precedente sono state abbassate di un quarto di tono.

❹ Richiamate la scala originale.

Premete ancora il pedale programmato come Quarter tone. Tutte le note alterate vengono riportate all’intonazione standard, e viene richiamata la scala selezionata dalla Performance, dall’STS o dalla Style Performance.

Vi occorrono maggiori informazioni?

Come dicevamo, potete assegnare una scala alternativa ad una Performance o ad un STS. Leggete “Pagina 5 - Tuning: Scale” a pagina 48, e date un’occhiata anche al parametro “Scale” (pagina 48).

8. MIDI

CHE COS'È IL MIDI?

Questa sezione contiene una breve spiegazione del MIDI, in relazione al suo uso con Pa50SD. Se vi interessa approfondire l'argomento, potete trovare maggiori informazioni in riviste e pubblicazioni specializzate.

In generale

MIDI è l'acronimo di Musical Instruments Digital Interface (Interfaccia Digitale per Strumenti Musicali). Questa interfaccia permette di collegare tra di loro due strumenti musicali, o un computer e vari strumenti musicali.

Dal punto di vista fisico, il MIDI è composto da tre connettori diversi. Il MIDI IN riceve dati da un altro dispositivo; il MIDI OUT invia dati ad un altro dispositivo; il MIDI THRU rilancia ad un altro dispositivo esattamente gli stessi dati ricevuti sul MIDI IN (cosa utile per collegare in cascata più strumenti).

Canali e messaggi

Di base, un cavo MIDI trasmette 16 canali di dati. Pensate ad ogni canale MIDI come ad un canale televisivo: il ricevitore deve ricevere sullo stesso canale del trasmettitore. Lo stesso accade con il MIDI: quando si invia un messaggio di Note On sul canale 1, questo messaggio viene ricevuto esclusivamente sul canale 1. In questo modo è possibile avere più timbri che suonano allo stesso tempo sullo stesso strumento, un suono per canale.

I messaggi MIDI sono molto numerosi, ma ecco quelli usati più di frequente:

Note On – Questo messaggio ordina a uno strumento di suonare una nota su un determinato canale. Le note hanno sia un nome (C4 è il Do centrale – C in notazione anglosassone) ed un numero (60 corrisponde al C4). Il messaggio di Note Off è usato spesso per segnalare che la nota è stata rilasciata. In alcuni casi, al suo posto è usato un messaggio di Note On con valore di dinamica (Velocity) "0".

Il messaggio di Note On contiene anche un valore di Velocity. Questo valore indica la forza con cui la nota è stata suonata.

Pitch Bend (PB) – Potete generare questo messaggio muovendo il joystick (direzione X, o sinistra-destra). L'intonazione è trasposta in alto o in basso.

Program Change (PC) – Quando si seleziona un Program, viene generato un messaggio di Program Change sul canale in cui si trova il Program. Usate questo messaggio, insieme ai messaggi di Control Change 00 e 32, per selezionare da un sequencer esterno o da una master keyboard i Program di Pa50SD.

Control Change (CC) – Si tratta di un gruppo esteso di messaggi che controllano la maggior parte dei parametri dello strumento. Alcuni esempi:

- CC00, o Bank Select MSB, e CC32, o Bank Select LSB. Questa coppia di messaggi viene usata, insieme al messaggio di Program Change, per selezionare un Program.
- CC01, o Modulation. Equivale a spingere in avanti il joystick. In genere attiva un effetto di vibrato.
- CC07, o Master Volume. Controlla il volume del canale.
- CC10, o Pan. Regola la posizione del canale nel fronte stereo.
- CC64, o Damper Pedal. Simula il pedale di risonanza (Damper).

Tempo

Il Tempo è un messaggio MIDI di tipo globale, non legato ad un particolare canale. Le Song includono anche dati di Tempo.

Lyrics

Le Lyrics (cioè i testi) sono eventi MIDI non standard, concepiti per mostrare nel display il testo mentre la musica scorre. Pa50SD può leggere molti dei formati di Lyrics disponibili sul mercato.

MIDIFILE

I midifile, o Standard MIDI File (SMF), sono un pratico modo per scambiarsi Song fra strumenti diversi o fra strumenti e computer. Pa50SD usa il formato SMF come formato normale per le sue Song, quindi una Song di Pa50SD può essere letta direttamente da computer, senza bisogno di conversioni.

I sequencer di Pa50SD sono compatibili con gli SMF formato 0 (tutti i dati in una sola traccia; è il formato più comune) ed 1 (multitraccia). Può leggere gli SMF in modo Song Play e modificarli/salvarli in modo Song. Può inoltre salvare Song in formato SMF 0 nei modi Backing Sequence e Song.

Mentre siete in modo Song Play, Pa50SD può anche mostrare i testi contenuti nello SMF, purché siano nei formati Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000 o compatibile (Edirol, GMX, HitBit, XF). Inoltre, Pa50SD può mostrare le sigle degli accordi degli SMF formato Solton, M-live (Midisoft), GMX, e XF.

LO STANDARD GENERAL MIDI

Alcuni anni fa, il mondo dei costruttori di strumenti musicali sentì il bisogno di una maggiore standardizzazione. A questo punto, lo standard General MIDI (GM) era nato. Questa estensione del protocollo MIDI impone nuove regole per la compatibilità fra gli strumenti:

- Minimo 16 canali MIDI.
- Minimo 128 Program, ordinati secondo una tabella standard.
- Drum Kit con ordine degli strumenti standard.
- Canale 10 dedicato al Drum Kit.

Un'estensione più recente, il GM2, amplia ulteriormente la tabella dei Program. Pa50SD è compatibile, dal punto di vista dei suoni, con lo standard GM2.

IL CANALE GLOBAL

Il canale a cui sia stata assegnata l'opzione Global (vedi "Pagina 6 - MIDI IN Channels" a pagina 136) può simulare

la tastiera integrata di Pa50SD. Quando Pa50SD è collegato ad una master keyboard, la trasmissione dei messaggi MIDI deve avvenire sul canale Global di Pa50SD.

I messaggi MIDI ricevuti sul canale Global, e non su un canale standard, sono sensibili allo stato della sezione KEYBOARD MODE e alla posizione del punto di split. Quindi, se il led del tasto SPLIT è acceso, le note che giungono al Pa50SD su questo canale vengono divise dallo split nelle parti Upper (sopra lo split) e Lower (sotto lo split).

Le note che giungono al canale Global vengono inviate al riconoscimento accordi dell'accompagnamento automatico. Se il KEYBOARD MODE selezionato è SPLIT, solo le note sotto il punto di split vengono riconosciute. Queste note vengono combinate con quelle ricevute sui canali speciali Chord 1 e Chord 2.

I CANALI CHORD 1 E CHORD 2

Potete usare due canali speciali Chord (vedi pagina 137) per inviare al Pa50SD note destinate al riconoscimento accordi. Le note verranno unite alle note che giungono attraverso il canale impostato come Global (se il led del tasto SPLIT è acceso, le note del Global sono riconosciute solo sotto il punto di split).

I canali Chord non sono limitati dallo split e dalla sezione KEYBOARD MODE del pannello di controllo. Tutte le note – che giungano sopra o sotto il punto di split – vengono inviate al riconoscimento accordi.

I tasti della sezione CHORD SCANNING hanno invece effetto sui canali Chord:

- se è selezionato il Chord Scanning LOWER, il modo di riconoscimento accordi è determinato dal parametro "Chord Recognition Mode" del modo Style Play (vedi pagina 54);
- se è selezionato il Chord Scanning UPPER o FULL, il modo di riconoscimento accordi è sempre Fingered 2 (occorre suonare almeno tre note perché l'accordo sia riconosciuto).

Questi due canali sono particolarmente utili per chi suona la fisarmonica MIDI, perché consentono di assegnare un canale Chord agli accordi suonati con la mano sinistra, e un altro ai bassi. In questo modo, gli accordi e i bassi convergono in un unico accordo riconosciuto dall'accompagnamento automatico.

IL CANALE CONTROL

Potete usare il canale speciale Control sul MIDI IN (vedi "Pagina 6 - MIDI IN Channels" a pagina 136) per selezionare Style, Performance, STS e Style Element da un dispositivo di controllo esterno. Vedi tabelle a pagina 154 e seguenti per maggiori informazioni sui messaggi corrispondeti ai dati di Pa50SD.

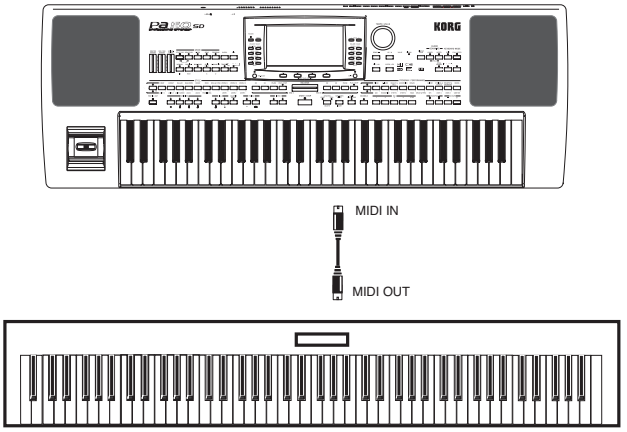
MIDI SETUP

Potete suonare Pa50SD con un controller esterno, ed usarlo semplicemente come generatore sonoro. Per semplificare la configurazione dei canali MIDI, potete selezionare nell'ambiente Global uno degli appositi MIDI Setup. (Vedi "Pagina 4 - MIDI Setup" a pagina 135).

Potete considerare ognuno dei MIDI Setup come un punto di partenza per realizzare la vostra configurazione ideale con un minimo di modifiche. Una volta selezionato il MIDI Setup più adatto, modificate i parametri che desiderate, e salvate in memoria il Global con la funzione Write (vedi "Finestra 'Write'" a pagina 134).

COLLEGAMENTO DEL PA50SD AD UNA MASTER KEYBOARD

Potete controllare il Pa50SD con una master keyboard o qualsiasi altra tastiera MIDI. È sufficiente collegare la presa MIDI OUT della master keyboard alla presa MIDI IN del Pa50SD. La master keyboard, purché trasmetta sullo stesso canale del Global di Pa50SD, si trasforma nella tastiera integrata del Pa50SD.



Se la master keyboard trasmette sul canale Global del Pa50SD, il punto di split e lo stato della sezione KEYBOARD MODE nel pannello di controllo hanno effetto sulle note che provengono dalla master keyboard.

Collegamenti e impostazioni

Per collegare la master keyboard al Pa50SD, seguite questa procedura:

1. Collegate la presa MIDI OUT della master keyboard alla presa MIDI IN del Pa50SD.
2. Programmate la master keyboard per trasmettere sul canale Global del Pa50SD (vedi "Pagina 6 - MIDI IN Channels" a pagina 136).
   Per maggiori informazioni sulla sua programmazione, vedi il manuale d'uso della master keyboard.
3. Premete GLOBAL per accedere all'ambiente Global, poi portatevi a "Pagina 4 - MIDI Setup" (vedi pagina 135).
4. Selezionate il Setup "Master Keyboard".
   Nota: *Le impostazioni potrebbero cambiare al caricamento di nuovi dati da una scheda. Per proteggere le impostazioni eseguite, attivate la funzione Global Protect (vedi "Global Protect" a pagina 152).*
5. Premete WRITE, selezionate Global, e premete ENTER per salvare il Global. Appare il messaggio "Are you sure?" ("Sicuro?"). Premete ENTER per confermare, o EXIT per annullare.
6. Premete uno dei tasti della sezione MODE per passare al modo operativo desiderato.

COLLEGAMENTO DEL PA50SD AD UNA FISARMONICA MIDI

Esistono diversi tipi di fisarmonica MIDI, ed ogni tipo richiede una diversa configurazione del Pa50SD. Selezionate uno dei MIDI Setup "Accordion" per configurare correttamente lo strumento (vedi "Pagina 4 - MIDI Setup" a pagina 135).

Collegamenti e impostazioni

Per collegare la fisarmonica al Pa50SD, seguite questa procedura:

1. Collegate la presa MIDI OUT della fisarmonica alla presa MIDI IN del Pa50SD.
2. Premete GLOBAL per accedere all'ambiente Global, poi portatevi a "Pagina 4 - MIDI Setup" (vedi pagina 135).
3. Selezionate uno dei Setup "Accordion".
   Nota: *Queste impostazioni possono cambiare quando vengono caricati nuovi dati da una scheda. Per proteggere le impostazioni dal caricamento, utilizzate la funzione "Global Protect" (vedi "Global Protect" a pagina 152).*
4. Premete WRITE, selezionate Global, e premete ENTER per salvare il Global. Appare il messaggio "Are you sure?" ("Sicuro?"). Premete ENTER per confermare, o EXIT per annullare.
5. Premete uno dei tasti della sezione MODE per passare al modo operativo desiderato.

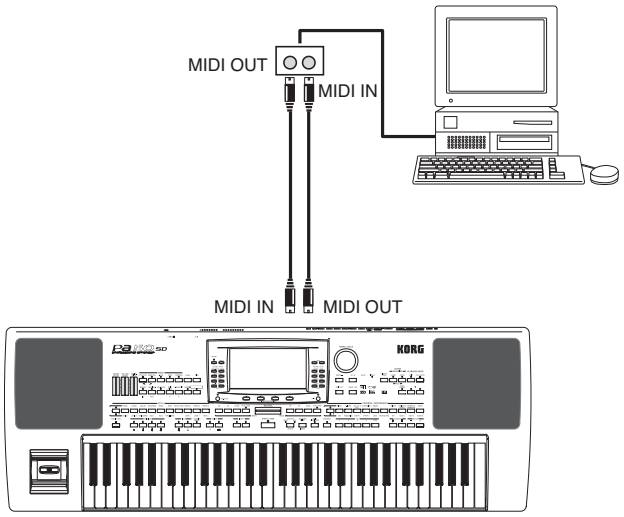
COLLEGAMENTO DEL PA50SD AD UN SEQUENCER ESTERNO

Potete programmare una nuova Song in un sequencer esterno, trasformato il Pa50SD in un expander multitimbrico.

Collegamenti e impostazioni

Per collegare il Pa50SD ad un computer, vi occorre un computer dotato di interfaccia MIDI.

1. Collegate Pa50SD e il computer come mostrato nel seguente schema.



2. Premete GLOBAL per accedere all'ambiente Global, poi portatevi a "Pagina 5 - MIDI Controls". Ponete ad Off il parametro Local (vedi pagina 136).
3. Portatevi a "Pagina 4 - MIDI Setup" (vedi pagina 135). Selezionate il Setup "Ext.Seq".
   Nota: *Queste impostazioni possono cambiare quando vengono caricati nuovi dati da una scheda. Per proteggere le impostazioni dal caricamento, utilizzate la funzione "Global Protect" (vedi "Global Protect" a pagina 152).*
4. Premete WRITE, selezionate Global, e premete ENTER per salvare il Global. Appare il messaggio "Are you sure?" ("Sicuro?"). Premete ENTER per confermare, o EXIT per annullare.
5. Ponete in play la traccia Upper 1, poi premete FULL UPPER nella sezione KEYBOARD MODE. In questo modo, potrete trasmettere al sequencer esterno sull'intera estensione della tastiera.
   A questo punto, le note suonate sulla traccia Upper 1 andranno dal MIDI OUT del Pa50SD al MIDI IN del computer.
   Le note generate dal computer sono inviate dal MIDI OUT dell'interfaccia MIDI al MIDI IN del Pa50SD.

Il Local Off

Quando Pa50SD è collegato ad un sequencer esterno, è consigliabile porlo in stato di Local Off (vedi "Local" a pagina 136) per evitare che le note siano suonate allo stesso tempo dalla tastiera e dagli eventi MIDI inviati dal sequencer esterno.

Quando il Pa50SD è in stato di Local Off, la tastiera trasmette dati al sequencer esterno, ma non alla generazione sonora interna. Il sequencer riceve le note suonate sulla tastiera del Pa50SD (Upper 1) e le rimanda indietro alla traccia selezionata nella Song. La traccia trasmette dati alla generazione sonora interna del Pa50SD.

Nota: *Perché vengano inviati dati alla generazione sonora del Pa50SD, la funzione "MIDI Thru" del sequencer esterno deve essere attivata (in genere lo è; il nome della funzione potrebbe essere diverso, a seconda del sequencer che state usando). Per maggiori informazioni, consultate il manuale del sequencer.*

I Program

Il sequencer esterno può selezionare i Program del Pa50SD attraverso i messaggi MIDI di Bank Select MSB e Bank Select LSB (selezione banco, composta da due messaggi) e di Program Change (selezione del Program all'interno del banco). Per un elenco dei Program e dei valori MIDI corrispondenti, vedi "Program (in ordine di Program Change)" a pagina 164.

Un suggerimento per coloro che programmano song su computer: anche se non è obbligatorio, è consigliabile programmare il basso sul canale 2, la melodia sul canale 4, la batteria sul canale 10, i controlli per un harmonizer vocale sul canale 5.

SUONARE UN ALTRO STRUMENTO CON IL PA50SD

Potete usare il Pa50SD come controller master del vostro setup MIDI.

1. Collegate la presa MIDI OUT del Pa50SD alla presa MIDI IN dell'altro strumento.
2. Configurate l'altro strumento in modo che i suoi canali corrispondano ai canali del Pa50SD. Per esempio, se volete suonare le tracce Upper 1 e Upper 2 con i suoni dell'altro strumento, fate in modo che l'altro strumento riceva sugli stessi canali delle tracce Upper 1 e Upper 2 (per default, i canali 1 e 2).
3. Regolate il volume generale dell'altro strumento con i suoi controlli di volume.
4. Ponete in mute o in play le tracce direttamente dal pannello di controllo del Pa50SD. Regolate il volume di ogni traccia usando i controlli VOLUME/VALUE del Pa50SD.
5. Suonate sulla tastiera del Pa50SD.

La tastiera

La tastiera fisica del Pa50SD può controllare fino a 4 tracce attraverso il MIDI OUT (Upper 1-3 e Lower). I canali MIDI in uscita sono programmati in modo Global (vedi "Pagina 10 - MIDI OUT Channels" a pagina 138).

Per default (Setup "Default"), ognuna delle tracce Realtime del Pa50SD trasmette sui seguenti canali:

Traccia	Canale Out
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Quando una traccia è in mute, non può trasmettere dati MIDI.

Per ascoltare solo i suoni dell'expander, potete portare a zero il controllo di MASTER VOLUME del Pa50SD, o porre le tracce Realtime in modo External (vedi "Pagina 15 - Track: Internal/External" a pagina 51).

Il sequencer

Ogni traccia dei due sequencer di Pa50SD può controllare un canale di uno strumento esterno. Per programmare il canale MIDI di uscita di ogni traccia, vedi "Pagina 10 - MIDI OUT Channels" a pagina 138.

Per ascoltare solo i suoni dell'expander, potete azzerare il controllo di MASTER VOLUME del Pa50SD, o porre le tracce della Song in modo External (vedi "Pagina 8 - Track: Internal/External" a pagina 83).

Selezionate il MIDI Setup "Sequencer 1" o "Sequencer 2" (a seconda del Sequencer di Pa50SD che state usando) per programmare i canali come segue.

Traccia	Canale Out
Song 1…16	1…16

L'arranger

Uno degli aspetti più interessanti del MIDI è che l'arranger integrato di Pa50SD può suonare con i suoni di uno strumento esterno. In questo modo, potete recuperare all'uso anche vecchi strumenti a cui siete particolarmente affezionati.

Per far suonare alcune delle tracce di uno Style di Pa50SD ad uno strumento esterno, ponete ad External lo stato delle tracce (vedi "Pagina 15 - Track: Internal/External" a pagina 51).

Selezionate il MIDI Setup "Default" per programmare i canali come segue (si tratta dello stato di default del Pa50SD).

Traccia	Canale Outl
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1…5	12…16

RIFERIMENTO

9. MODO OPERATIVO STYLE PLAY

Il modo operativo Style Play è il modo selezionato automaticamente all'accensione dello strumento. Mentre Pa50SD si trova in questo modo, è possibile far suonare gli Style (cioè gli accompagnamenti automatici), o semplicemente suonare da una a quattro tracce Realtime sulla tastiera (Upper 1, Upper 2, Upper 3 e Lower).

CHE COS'È UNO STYLE?

Lo Style è una struttura ritmica e di accompagnamento automatico, che simula gli strumenti di una band che vi accompagna.

In senso ***vertical***e, è composta di 8 tracce diverse (Drums, Percussion, Bass, e 5 strumenti armonico/melodici). Mentre queste tracce suonano da sole, potete suonare il vostro assolo sulla tastiera con 4 tracce *Realtime* (Upper 1-3 e Lower).

In senso ***orizzontal***e, è una serie di *Style Element* (cioè un gruppo di pattern ritmici per ogni accordo e per ognuna degli Intro, Variation, Fill, Break ed Ending).

STYLE E PERFORMANCE

Gli Style e le Performance sono legati in vari modi.

- Se il led di SINGLE TOUCH è acceso, quando si seleziona uno Style cambiano anche le tracce Realtime (cioè viene selezionato un Single Touch Setting). Le impostazioni della Performance vengono "scavalcate".
- Se il led di STYLE CHANGE è acceso, quando si seleziona una Performance viene selezionato anche uno Style (lo Style il cui numero è memorizzato nella Performance).
- Quando si preme il tasto WRITE, potete scegliere se salvare le impostazioni delle tracce in una Performance, in una Style Performance, o in un Single Touch Setting (STS).

CAMBIARE E RESETTARE IL TEMPO

Mentre ci si trova nella pagina principale del modo Style Play, è possibile cambiare il Tempo usando il DIAL o i tasti DOWN/- e UP/+.

Se ci si trova in una pagina diversa, per cambiare il Tempo basta tenere premuto il tasto SHIFT e ruotare il DIAL.

Per richiamare il valore di Tempo memorizzato nello Style selezionato, tenete premuto il tasto SHIFT e premete uno dei tasti DOWN/- o UP/+.

IL BANCO 'DIRECT SD'

Oltre agli Style della memoria interna, sono disponibili Style DIRECT SD direttamente accessibili dalla scheda.

Basta inserire una scheda e premere il banco Style DIRECT SD. Il lettore delle schede legge la prima cartella ".SET" (in ordine alfabetico) contenuta nella scheda e vi dà accesso diretto agli Style in essa contenuti (senza dover caricare).

Scorrete gli Style DIRECT SD usando i pulsanti PAGE. Potete avere fino a 6 pagine e 48 Style DIRECT SD in una scheda.

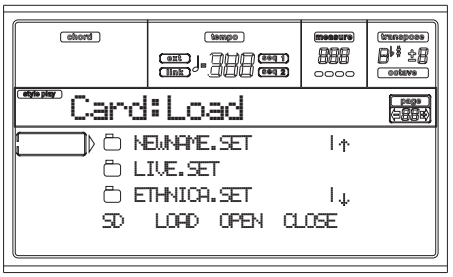
Cartella	Pagine DIRECT SD
*.SET > STYLE > USER01	1, 2
*.SET > STYLE > USER02	3, 4
*.SET > STYLE > USER03	5, 6

Come creare i banchi DIRECT SD

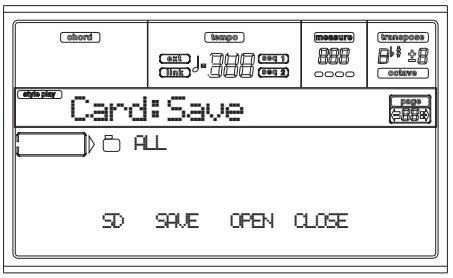
Per configurare il banco DIRECT SD, salvate i vostri Style nella prima cartella della scheda. Le cartelle sono lette in ordine alfabetico.

Nota: *Le seguenti procedure causano la sovrascrittura dei banchi di User Style. Salvate questi banchi prima di procedere, se non volete perdere dati importanti.*

1. Inserite la scheda nell'apposito lettore.
2. Premete SD CARD e andate alla pagina "Load".



3. Usate il pulsante F1 (SD) per rileggere la scheda SD.
4. Caricate tre banchi di Style, da trasformare in banchi DIRECT FD.
5. Raggiungete la pagina Save.



6. Mentre la cartella "ALL" è selezionata, premete F3 (Open) per aprirla.
7. Usate i controlli della sezione TEMPO/VALUE, o i tasti VOLUME/VALUE E-F (Scorrimento in su) e G-H (Scorrimento in giù), per portare la voce "STYLE" nella prima riga del display, poi premete F2 (Save).
8. Selezionate la scheda SD (SD) quale destinazione utilizzando il pulsante F1.
9. Appare la directory della scheda. Usate i pulsanti VOLUME/VALUE E-F (scorrimento in su) e G-H (scorrimento in giù) (o i controlli TEMPO/VALUE) per scorrere il contenuto della scheda. Spostate la prima cartella della directory nella prima riga del display.
10. Premete due volte ENTER per salvare i banchi.

PAGINA PRINCIPALE

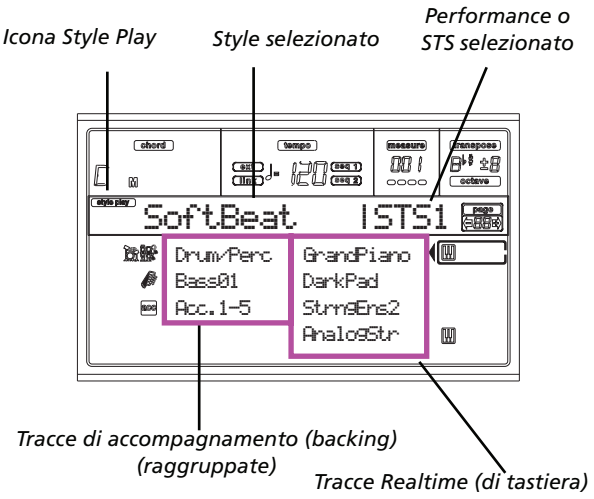
Questa pagina si presenta all'accensione dello strumento.

Per accedere a questa pagina da un altro modo operativo, premete il tasto STYLE PLAY.

Nota: *Quando si passa dal modo Song Play al modo Style Play, viene selezionata automaticamente una Performance, e diversi parametri delle tracce potrebbero cambiare.*

Per tornare a questa pagina da una delle pagine di edit del modo Style Play, premete EXIT/NO.

Per passare dalle tracce Realtime (cioè di tastiera) alle tracce dello Style, usate il tasto TRK SELECT.



Icona Style Play

Se questa icona è visibile, lo strumento è in modo Style Play.

Style selezionato

Style selezionato.

STS o Performance selezionata

Ultima Performance o ultimo Single Touch Setting (STS) selezionato.

A (Tracce Drum/Perc raggruppate)

Usate questi tasti per selezionare, porre in mute o in play, e modificare il volume delle tracce Drum e Percussion (raggruppate). Per porre in mute queste tracce, premete entrambi i tasti VOLUME/VALUE. Per riportare le tracce in play, premete nuovamente entrambi i tasti. Per modificare il volume, selezionate la traccia, poi tenete premuto uno dei due tasti.

B (Traccia Bass)

Nome del Program assegnato alla traccia Bass. Usate questi tasti per selezionare, porre in mute o in play, e modificare il volume della traccia Bass. Per porre in mute queste tracce, premete entrambi i tasti VOLUME/VALUE. Per riportare le tracce in play, premete nuovamente entrambi i tasti. Per modificare il volume, selezionate la traccia, poi tenete premuto uno dei due tasti.

C (Tracce Acc.1-5 raggruppate)

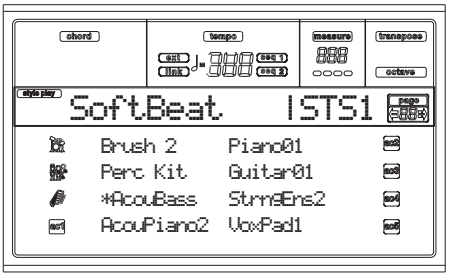
Usate questi tasti per selezionare, porre in mute o in play, e modificare il volume delle tracce di accompagnamento strumentale (Acc 1-5 raggruppate). Per porre in mute queste tracce, premete entrambi i tasti VOLUME/VALUE. Per riportare le tracce in play, premete nuovamente entrambi i tasti. Per modificare il volume, selezionate la traccia, poi tenete premuto uno dei due tasti.

E (Traccia Upper 1), F (Traccia Upper 2), G (Traccia Upper 3), H (Traccia Lower)

Nome dei Program assegnati alle tracce Realtime (di tastiera). Usate questi tasti per selezionare, porre in mute/play, cambiare il volume, delle tracce corrispondenti.

PAGINA DELLE TRACCE DELLO STYLE

Per visualizzare e modificare le tracce dello Style, premete TRK SELECT dalla pagina principale. Il led del tasto TRK SELECT si accende.



Premete ancora il tasto TRK SELECT per tornare alla pagina principale.

A-H (Tracce dello Style)

Nome dei Program assegnati alle tracce dello Style. Usate questi tasti per selezionare, porre in mute/play, e cambiare il volume delle tracce corrispondenti.

SELEZIONARE UN PROGRAM

Potete assegnare un Program diverso ad ognuna delle tracce Realtime (di tastiera) e delle tracce dello Style. Vedi "Selezionare un Program" a pagina 28 per maggiori infirmazioni.

Dopo aver selezionato un nuovo Program, salvate le modifiche nella Performance, nello Style o nello STS (vedi sotto "Finestra 'Write'").

Nota: *Se scegliete un Program mentre sono selezionate delle tracce raggruppate (Drum/Percussion o ACC), il Program verrà assegnato all'ultima traccia selezionata.*

FINESTRA 'WRITE'

Aprite questa finestra premendo il tasto WRITE. I parametri in essa contenuti permettono di salvare tutte le tracce in una Performance, le tracce Realtime (di tastiera) in un Single Touch Setting, o le tracce dello Style nella Style Performance corrente.

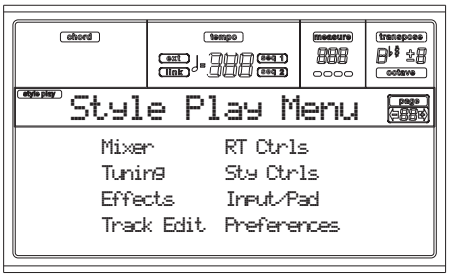
1. Selezionate il tipo di struttura in cui volete salvare le tracce.
   • Selezionate la riga "Perf No." per salvare tutte le tracce (e il numero dello Style selezionato) in una Performance. Usate i tasti VOLUME/VALUE, o i controlli della sezione TEMPO/VALUE, per selezionare una locazione di memoria in cui salvare la Performance. Dopo il parametro, viene mostrato il nome della Performance già presente nella locazione scelta.
   • Selezionate la riga "STS No." per salvare le tracce Realtime (di tastiera) in un Single Touch Setting (STS). Usate i tasti VOLUME/VALUE, o i controlli della sezione TEMPO/VALUE, per selezionare un numero di Single Touch Setting.
   • Selezionate la riga "Current Style", per salvare le tracce dello Style nella Style Performance corrente.

Se si seleziona…	…si salvano…	…alla locazione…
Performance	Tutte le tracce, numero di Style selezionato, Master Transpose	Performance selezionata
STS	Tracce Realtime (di tastiera)	Single Touch Setting selezionato (parte dello Style corrente)
Current Style	Tracce dello Style, Master Transpose	Style Performance corrente

2. Se state salvando una Performance, potete cambiarne il nome. Selezionate la riga "Perf name".
   Spostate il cursore con i tasti DOWN/- e UP/+. Selezionate un carattere con il DIAL. Inserite un carattere alla posizione del cursore premendo il tasto INSERT. Cancellate il carattere alla posizione del cursore premendo il tasto DELETE.
3. Premete ENTER per salvare le impostazioni in memoria. Appare il messaggio "Are you sure?" ("Sicuri?"). Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

MENU

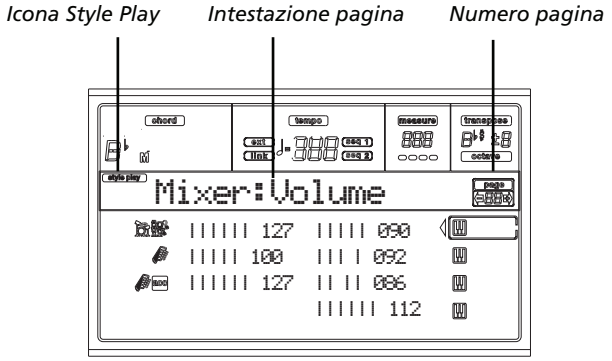
Da qualsiasi pagina, si può accedere al menu delle pagine di edit premendo il tasto MENU. Il menu dà accesso alle varie sezioni di edit del modo Style Play.
Mentre ci si trova nel menu, si può selezionare una sezione di edit con i tasti VOLUME/VALUE (A-H), selezionare una pagina di edit con il tasto PAGE +, o premere EXIT per uscire dal menu.
Mentre ci si trova in una pagina di edit, si può premere EXIT per tornare alla pagina principale del modo Style Play.



Ogni voce di menu corrisponde ad una sezione di edit. Ogni sezione di edit raggruppa diverse pagine di edit.

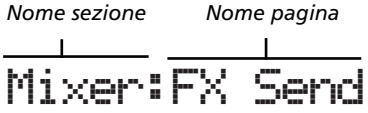
STRUTTURA DELLE PAGINE DI EDIT

Selezionate una sezione di edit dal menu, e/o usate i tasti PAGE per raggiungere la pagina desiderata.
Premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Style Play.
Tutte le pagine di edit condividono la stessa struttura.



Icona Style Play
Se questa icona è visibile, lo strumento è in modo Style Play.

Intestazione di pagina
L'intestazione mostra il nome della pagina di edit. Come regola generale, l'intestazione è divisa in una prima parte, che identifica la sezione (per esempio, "Mixer:FX Send" è una pagina della sezione "Mixer"), e in una seconda parte, che è l'effettivo nome della pagina (in questo esempio, "FX Send").



Numero di pagina

Questa zona mostra il numero di pagina corrente.

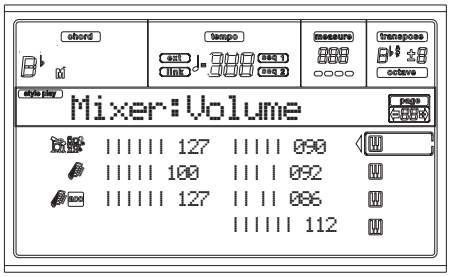
A-H

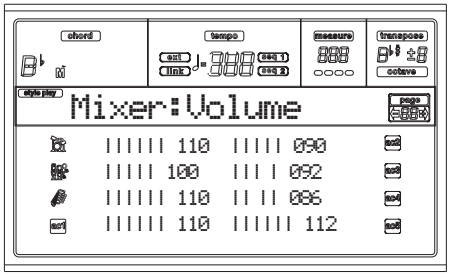
Ogni coppia di tasti VOLUME/VALUE (A-H) identifica un diverso parametro o comando, a seconda della pagina di edit corrente. Dopo la selezione di un parametro, potete modificarne il valore premendo uno dei due tasti della coppia, o usando i controlli della sezione TEMPO/VALUE.

PAGINA 1 - MIXER: VOLUME

In questa pagina si può regolare il volume di ognuna delle tracce Realtime (di tastiera) o dello Style.

Usate il tasto TRK SELECT per passare dalle tracce Realtime alle tracce dello Style, e viceversa.





Volume ▸PERF ▸STYLE ▸STS

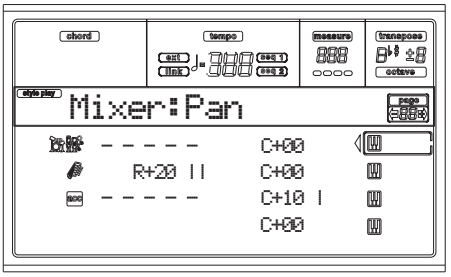
Volume della traccia.

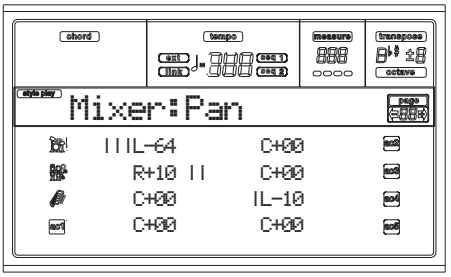
0…127 Valore MIDI del volume della traccia.

PAGINA 2 - MIXER: PAN

In questa pagina si può regolare il pan (posizione nel fronte stereo) di ciascuna traccia.

Usate il tasto TRK SELECT per passare dalle tracce Realtime alle tracce dello Style, e viceversa.



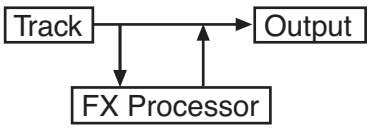


Pan ▸PERF ▸STYLE ▸STS

L-64	Tutto a sinistra (Left).
C+00	Al centro.
R+63	Tutto a destra (Right).
Off	Il segnale diretto (non effettato) non va alle uscite; per questa traccia si può ascoltare solo il segnale effettato.

PAGINA 3 - MIXER: FX SEND

In questa pagina è possibile regolare il livello della mandata agli effetti interni (Internal FX). I processori di effetti inclusi in Pa50SD sono disposti in parallelo, quindi potete stabilire la percentuale di segnale diretto da effettare:



Nel modo Style Play ci sono quattro processori di effetti interni (A-D). Potete assegnare a questi processori qualsiasi tipo di effetto, ma è consigliabile utilizzarli nei seguenti modi (ed è in questo modo che abbiamo programmato tutti gli Style di Pa50SD):

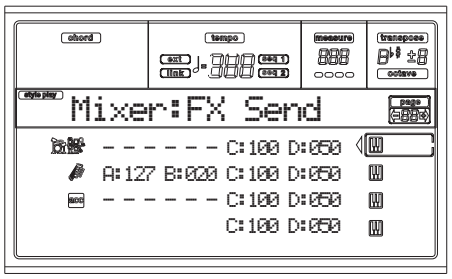
A Riverbero per le tracce dello Style.

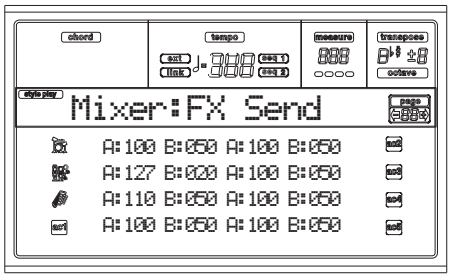
B Effetto modulante per le tracce dello Style.

C Riverbero per le tracce Realtime (di tastiera).

D Effetto modulante per le tracce Realtime (di tastiera).

Usate il tasto TRK SELECT per passare dalle tracce Realtime alle tracce dello Style, e viceversa.





Per selezionare un parametro e modificarne il valore:

1. Usate i tasti VOLUME/VALUE (A-H) per selezionare una traccia.
2. Usate i tasti F1-F4 per selezionare uno dei processori di effetti.
3. Usate i controlli della sezione TEMPO/VALUE per modificare il valore.

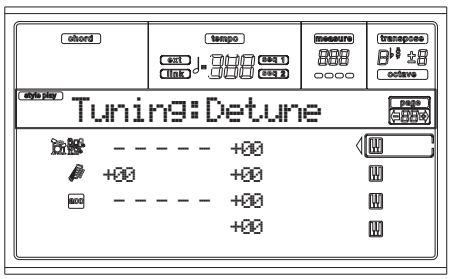
Livello mandata ▸PERF ▸STYLE ▸STS

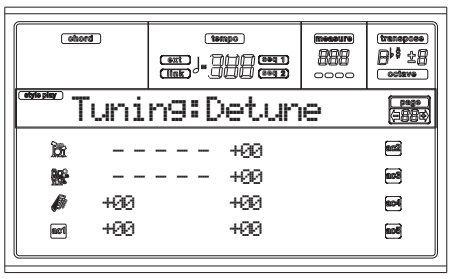
000	Nessun effetto. Alle uscite va il solo segnale diretto (non effettato).
127	Effetto al 100%. Alle uscite va la stessa quantità di segnale diretto (non effettato) e di effetto.

PAGINA 4 - TUNING: DETUNE

In questa pagina è possibile regolare l'intonazione fine delle tracce.

Usate il tasto TRK SELECT per passare dalle tracce Realtime alle tracce dello Style, e viceversa.





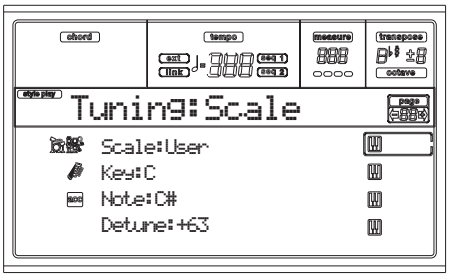
Detune ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Valore dell'intonazione fine.

-64	Intonazione più bassa.
00	Intonazione standard.
+63	Intonazione più alta.

PAGINA 5 - TUNING: SCALE

In questa pagina potete programmare la scala alternativa per le tracce selezionate mediante il parametro "Scale Mode" (vedi pagina 55). Sulle altre tracce ha effetto il parametro Scale programmato in modo Global (vedi "Scale" a pagina 134).



Scale ▸PERF ▸STS

Scala selezionata per le tracce Realtime (tastiera). Vedi "Scale" a pagina 235 per un elenco delle scale disponibili.

Key ▸PERF ▸STS

Parametro richiesto da alcune scale, per selezionare una tonalità privilegiata.

Note ▸PERF ▸STS

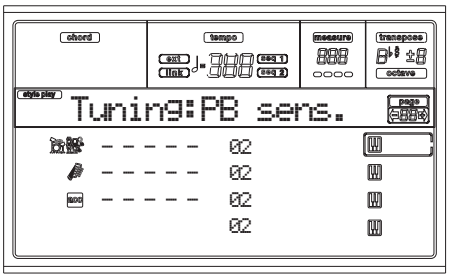
Nota in edit. Questo parametro è accessibile quando è selezionata una scala di tipo User.

Detune ▸PERF ▸STS

Variazione dell'intonazione della nota in edit rispetto all'intonazione standard Equal. Questo parametro è accessibile quando è selezionata una scala di tipo User.

PAGINA 6 - TUNING: PITCHBEND SENSITIVITY

In questa pagina è possibile programmare l'estensione del Pitch Bend per le tracce Realtime (di tastiera).



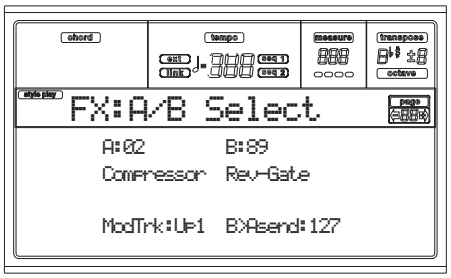
Parametri ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Questi parametri mostrano l'estensione del Pitch Bend per ogni traccia, in semitoni.

01…12	Massima estensione del pitchbend in alto/in basso (in semitoni). 12 semitoni = ±1 ottava.
Off	Pitchbend disattivato.

PAGINA 7 - FX: A/B SELECT

In questa pagina è possibile selezionare gli effetti A e B. In genere, l'effetto A è il riverbero, e l'effetto B l'effetto modulante per le tracce dello Style.



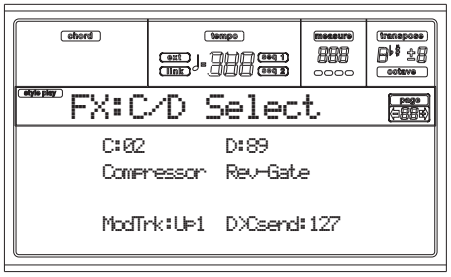
A, B ▸PERF ▸STYLE
Effetti assegnati ai processori di effetti A e B. In genere, A è il riverbero, mentre B è l'effetto modulante (chorus, flanger…). Per un elenco degli effetti, vedi il capitolo "Effetti".

ModTrk (Modulating Track) ▸PERF ▸STYLE
Traccia sorgente delle modulazioni MIDI per gli effetti. Potete modulare un parametro degli effetti con un messaggio MIDI generato da un controllo fisico.

B>Asend (B>A Send) ▸PERF ▸STYLE
Quantità di effetto B che rientra nell'effetto A.

PAGINA 8 - FX: C/D SELECT

In questa pagina è possibile selezionare gli effetti C e D. In genere, l'effetto C è il riverbero, e l'effetto D l'effetto modulante per le tracce Realtime (di tastiera).



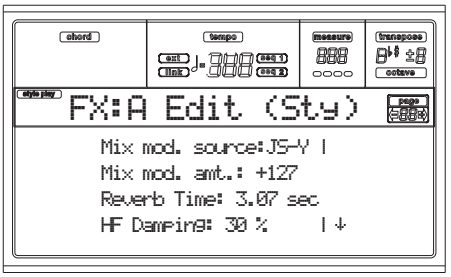
C, D ▸PERF ▸STS
Effetti assegnati ai processori di effetti C e D. In genere, C è il riverbero, mentre D è l'effetto modulante (chorus, flanger, delay…). Per un elenco degli effetti, vedi il capitolo "Effetti".

ModTrk (Modulating Track) ▸PERF ▸STS
Traccia sorgente delle modulazioni MIDI per gli effetti. Potete modulare un parametro degli effetti con un messaggio MIDI generato da un controllo fisico. Vedi il capitolo "Effetti".

D>Csend (D>C Send) ▸PERF ▸STS
Quantità di effetto D che rientra nell'effetto C.

PAGINA 9 - FX: A EDITING

Questa pagina contiene i parametri di edit dell'effetto A (in genere, riverbero per le tracce dello Style).



Usate i tasti VOLUME/VALUE E ed H per scorrere l'elenco dei parametri.

Parametri ▸PERF ▸STYLE
Vedi il capitolo "Effetti" per un elenco dei parametri disponibili per ogni tipo di effetto.

PAGINA 10 - FX: B EDITING

Questa pagina contiene i parametri di edit dell'effetto B (in genere, effetto modulante per le tracce dello Style). Per maggiori informazioni, vedi sopra "Pagina 9 - FX: A editing".

Parametri ▸PERF ▸STYLE

PAGINA 11 - FX: C EDITING

Questa pagina contiene i parametri di edit dell'effetto C (in genere, riverbero per le tracce Realtime). Per maggiori informazioni, vedi sopra "Pagina 9 - FX: A editing".

Parametri ▸PERF ▸STYLE

PAGINA 12 - FX: D EDITING

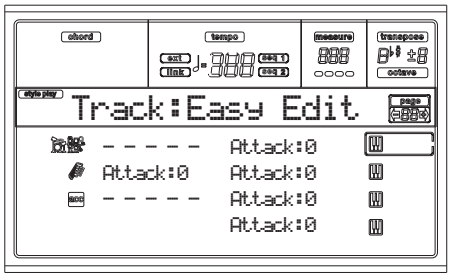
Questa pagina contiene i parametri di edit dell'effetto D (in genere, effetto modulante per le tracce Realtime). Per maggiori informazioni, vedi sopra "Pagina 9 - FX: A editing".

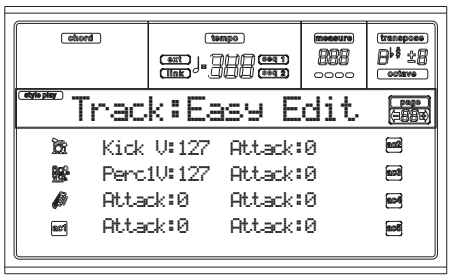
Parametri ▸PERF ▸STYLE

PAGINA 13 - TRACK: EASY EDIT

In questa pagina potete modificare i principali parametri del Program assegnato ad ogni traccia.
Nota: *I valori sono relativi al valore del Program originale.*

È inoltre possibile modificare il volume per ogni classe di Drum e Percussion, se la traccia selezionata è posta in modo Drum (vedi più avanti "Pagina 14 - Track: Mode").





Ecco la procedura di edit:

1. Usate i tasti VOLUME/VALUE (A-H) per selezionare una traccia.
2. Usate i tasti F1-F4 per selezionare un parametro del Program, o il suo valore. (Per le tracce Drum e Percussion, vedi più avanti la sezione "Tracce Drum").
3. Usate i controlli della sezione TEMPO/VALUE per cambiare i parametri o modificarne il valore.

Parametri ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Attack	Tempo di attacco. È il tempo che intercorre tra il punto di inizio del suono (quando si preme un tasto sulla tastiera) e il suo livello massimo.
Decay	Tempo di decadimento. Tempo che intercorre fra la parte finale dell'Attack e l'inizio del Release.
Release	Tempo di rilascio. È il tempo che intercorre fra il momento in cui termina il mantenimento del suono (Decay) e il punto in cui si estingue. Il Release inizia quando si rilascia il tasto.
Cutoff	Frequenza di taglio del filtro. Regola la brillantezza del suono.
Resonance	Risonanza del filtro. Oltre ad enfatizzare le frequenze immediatamente adiacenti la frequenza di taglio, definisce la larghezza della zona di intervento del filtro.
Vibrato Rate	Velocità del Vibrato.
Vibrato Depth	Intensità del Vibrato.
Vibrato Delay	Tempo di ritardo prima dell'inizio del Vibrato, dopo l'inizio del suono.

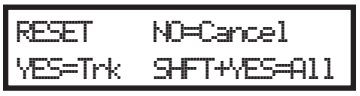
Tracce Drum

Con le tracce poste in modo Drum (come le tracce Drum e Percussion), potete regolare il volume di ogni categoria Drum e Percussion.

Kick V	Volume dei Kick (grancasse).
Snare V	Volume degli Snare (rullanti).
Tom V	Volume dei Tom.
HiHat V	Volume degli Hi-Hat (charleston).
CymbalV	Volume di Ride, Crash e altri piatti.
Percus1V	Volume delle percussioni "Classiche".
Percus2V	Volume delle percussioni "Etniche".
SFX V	Volume degli effetti speciali.

Reset

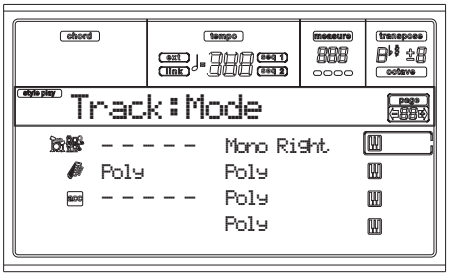
Potete resettare i parametri delle tracce, tenendo premuto SHIFT e premendo uno dei tasti VOLUME/VALUE corrispondenti alla traccia da resettare. Dopo la pressione di questa combinazione di tasti, appare la finestra di Reset:

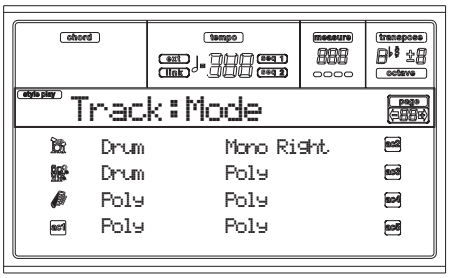


Premete ENTER/YES per resettare la traccia selezionata. Tenete SHIFT premuto, e premete ENTER/YES, per resettare tute le tracce. Premete EXIT/NO per annullare e conservare tutte le modifiche.

PAGINA 14 - TRACK: MODE

In questa pagina è possibile selezionare il modo polifonico delle tracce.



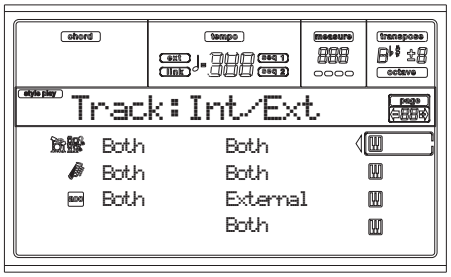


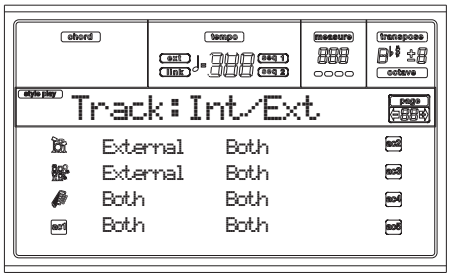
Parametri ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Drum	Traccia di tipo Drum/Percussion. Il Master e l'Octave Transpose non hanno effetto su questo tipo di traccia. Potete scegliere un diverso volume per ogni classe di strumenti percussivi (vedi "Pagina 13 - Track: Easy edit" a pagina 49).
Poly	Traccia di tipo polifonico, capace quindi di suonare più note allo stesso tempo.
Mono	Traccia di tipo monofonico, in cui ogni nota interrompe la nota che sta suonando.
Mono Right	Traccia di tipo Mono, ma con priorità assegnata alla nota più a destra (cioè più alta).

PAGINA 15 - TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

In questa pagina è possibile scegliere lo stato Internal o External delle tracce. Questa impostazione è particolarmente utile per consentire alle tracce degli Style di pilotare un expander, o di suonare un pianoforte digitale con le tracce Realtime di Pa50SD.



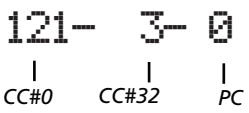


Parametri ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Internal — La traccia pilota i suoni interni di Pa50SD. Non pilota i suoni di uno strumento collegato al MIDI OUT di Pa50SD.

External — La traccia pilota i suoni di uno strumento collegato al MIDI OUT di Pa50SD, ma non i suoni interni di Pa50SD.

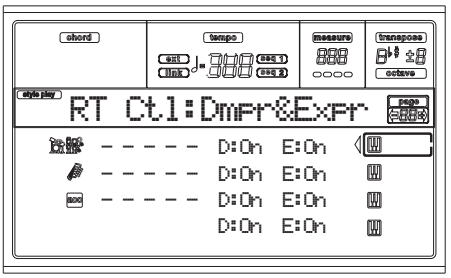
Quando una traccia è in stato di "External", al posto del nome del Program appare una stringa numerica che mostra i dati di Control Change e Program Change inviati dalla traccia. Nell'esempio seguente, **CC#0** è il Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** è il Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** è il Program Change.



Both — La traccia pilota sia i suoni interni che quelli di uno strumento collegato al MIDI OUT di Pa50SD.

PAGINA 16 - R.T. CONTROLS: DAMPER

In questa pagina è possibile attivare/disattivare il pedale Damper per ognuna delle tracce Realtime (di tastiera).



D (Damper) ▸PERF ▸STS

On — Quando si preme il pedale Damper e si rilasciano i tasti, il suono rimane tenuto.

Off — Il pedale Damper non è attivo.

E (Expression) ▸PERF ▸STS

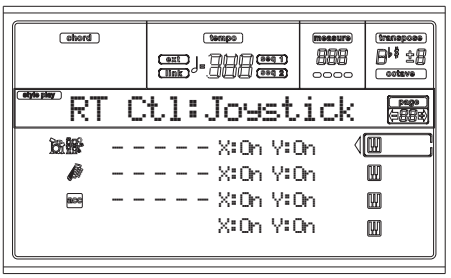
Questi parametri permettono di attivare/disattivare separatamente il controllo di Expression su ogni traccia Realtime. Il controllo di Expression è un controllo di volume relativo, sempre sottratto al valore di Volume della traccia.

Per esempio, immaginate di avere un suono di Piano assegnato alla traccia Upper 1, e un suono di Strings assegnato alla traccia Upper 2. Se ponete ad On l'interruttore di Expression della traccia Upper 2, e ad Off quello della traccia Upper 1, potete usare un pedale per controllare solo il volume degli Strings, mentre il volume del Piano resta invariato.

Per programmare un pedale o l'Assignable Slider per funzionare come controllo di Expression, vedi "Pagina 4 - Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider, EC5" nel modo Global. Potete assegnare questa funzione solo ad un pedale di tipo volume, e non ad un pedale di tipo footswitch. Assegnate l'opzione "KB Expression" al pedale o all'Assignable Slider, poi premete WRITE per salvare le impostazioni nel Global.

PAGINA 17 - R.T. CONTROLS: JOYSTICK

In questa pagina è possibile attivare/disattivare il Joystick per ogni traccia Realtime (di tastiera).



Ecco la procedura di edit:

1. Selezionate una traccia con i tasti VOLUME/VALUE (E-H).
2. Selezionate il parametro X o Y con i tasti F3-F4.
3. Cambiate lo stato del parametro con i controlli TEMPO/VALUE.

X ▸PERF ▸STS

Attiva/disattiva il movimento sinistra-destra del Joystick (Pitch Bend, o parametri del suono).

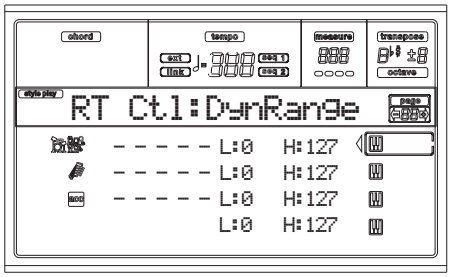
Y ▸PERF ▸STS

Attiva/disattiva i movimenti avanti-indietro del Joystick (Y+: Modulation, o parametri del suono; Y-: Controlli vari, o non attivo).

PAGINA 18 - R.T. CONTROLS: DYNAMIC RANGE

In questa pagina è possibile programmare una zona di dinamica per ognuna delle tracce Realtime (di tastiera), cosa utile per creare un suono costituito da due o tre livelli di dinamica, ognuno basato su una delle tracce Upper.

Per esempio, si potrebbe assegnare il Program "El.Piano 1" alla traccia Upper 1, e il Program "El.Piano 2" alla traccia Upper 2. Poi, si potrebbe confinare la traccia Upper 1 alla zona di dinamica [L=0, H=80], e la traccia Upper 2 alla zona [L=81, H=127]. "El.Piano 1" si attiverebbe suonando piano, "El.Piano 2" suonando forte.



Ecco la procedura di edit:

1. Selezionate una traccia con i tasti VOLUME/VALUE (E-H).
2. Selezionate il parametro L o H con i tasti F3-F4.
3. Cambiate il valore del parametro con i controlli TEMPO/VALUE.

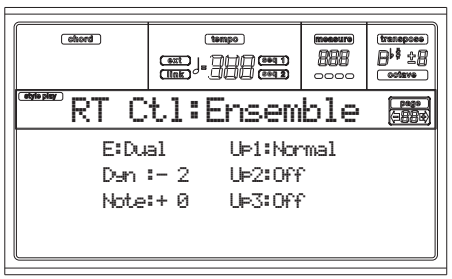
L/H ▸PERF ▸STS

Questa coppia di parametri costituisce il limite alto (H) e basso (L) dell'ambito dinamico.

0	Valore di Velocity (dinamica) minimo.
127	Valore di Velocity (dinamica) massimo.

PAGINA 19 - R.T. CONTROLS: ENSEMBLE

In questa pagina è possibile programmare la funzione Ensemble. Questa funzione armonizza la melodia suonata con la mano destra con gli accordi riconosciuti sulla mano sinistra.



Up1…Up3 ▸PERF ▸STS

Tracce della mano destra (Upper 1-3).

Off	Nessuna armonizzazione.
Normal	Traccia inclusa nell'armonizzazione.
Mute	La traccia suona solo le note dell'armonizzazione, ma non le note originali della melodia.

E (Ensemble) ▸PERF ▸STS

Tipo di armonizzazione.

Duet	Aggiunge una nota alla melodia.
Close	Aggiunge alla melodia un accordo in posizione stretta.
Open 1	Aggiunge alla melodia un accordo in posizione lata.
Open 2	Come la precedente, ma con un algoritmo differente.
Block	Armonizzazione a blocchi, tipica del jazz.
Power Ensemble	Aggiunge alla melodia una quinta e un'ottava, formando un accordo tipico dell'hard rock.
Fourths LO	Armonizzazione tipica del jazz, aggiunge sotto la melodia una quarta e una settima minore.
Fourths UP	Come la precedente, ma sopra la melodia.
Fifths	Aggiunge una serie di quinte sotto la nota originale.
Octave	Aggiunge una o più ottave alla melodia.
Dual	Questa opzione aggiunge alla linea melodica una seconda nota, con un intervallo prefissato stabilito mediante il parametro "Note". Quando si seleziona questa opzione, appare il valore di trasposizione (-24…+24 semitoni rispetto alla nota originale).
Brass	Armonizzazione da sezione di ottoni (Brass).
Reed	Armonizzazione da sezione di ance (Reed).
Trill	Trillo sulla nota della melodia. La velocità del trillo è regolabile con il parametro Tempo (vedi sotto). ***Nota:*** *Per usare questa opzione, occorre suonare le due note del trillo.*
Repeat	La nota suonata viene ripetuta alla velocità impostata con il parametro Tempo (vedi sotto). Se si suona un accordo, viene ripetuta solo la prima nota.
Echo	Come l'opzione Repeat, ma con le note ripetute che scompaiono dopo un tempo stabilito dal parametro Feedback (vedi sotto).

Dyn (Dynamics) ▸PERF ▸STS

Questo parametro determina la differenza di dinamica tra le note della melodia e quelle dell'armonizzazione.

-10…0	Valore sottratto alla Velocity (dinamica).

Tempo ▸PERF ▸STS

Nota: *Questo parametro appare solo quando le opzioni Trill, Repeat od Echo sono selezionate.*

Velocità di ripetizione delle opzioni Trill, Repeat ed Echo. Funziona in sincronismo con il Tempo metronomico.

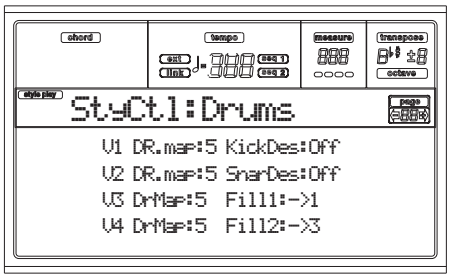
Feedback ▸PERF ▸STS

Nota: *Questo parametro appare solo quando le opzioni Trill, Repeat od Echo sono selezionate.*

Questo parametro definisce il numero di ripetizioni della nota originale, quando è selezionata l'opzione Echo.

PAGINA 20 - STYLE CONTROLS: DRUM/FILL

In questa pagina è possibile impostare diversi parametri generali dello Style.



V1-V4 Drum Map ▸PERF ▸STYLE

Il Drum Mapping permette di selezionare una diversa disposizione degli strumenti percussivi per il Drum Kit selezionato, senza programmazione aggiuntiva. Selezionate una Drum Map, e alcuni degli strumenti percussivi saranno sostituiti.

0…7 Numero di Drum Map. La numero 0 è la mappatura standard.

KickDes (Kick Designation) ▸PERF ▸STYLE

La Kick Designation sostituisce il suono di Kick (Bass Drum) originale con un Kick diverso all'interno dello stesso Drum Kit.

Off, 1…3 Kick che sostituisce l'originale. L'opzione Off lascia selezionato il Kick originale.

SnarDes (Snare Designation) ▸PERF ▸STYLE

La Snare Designation sostituisce il suono di Snare originale con uno Snare diverso all'interno dello stesso Drum Kit.

Off, 1…3 Snare che sostituisce l'originale. L'opzione Off lascia selezionato lo Snare originale.

Fill1/2 ▸PERF ▸STYLE

Questi parametri indicano la Variation da selezionare automaticamente al termine del Fill.

Off Viene selezionata la stessa Variation selezionata prima del Fill.

1&2…3&4 Le Variation indicate si alternano dopo ogni selezione del Fill. Per esempio, se viene selezionata l'opzione "1&2", al termine di ogni esecuzione del Fill verranno selezionate alternativamente la Variation 1 e la Variation 2.

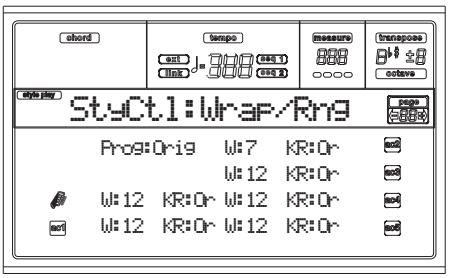
Up/Down Viene selezionata la Variation successiva/precedente alla Variation selezionata, in ciclo. Dopo la Variation 4, un comando di Up seleziona la Variation 1. Dopo la Variation 1, un comando di Down seleziona la Variation 4.

Inc/Dec Viene selezionata la Variation successiva/precedente alla Variation selezionata. Dopo la Variation 4, un comando di Inc seleziona nuovamente la Variation 4. Dopo la Variation 1, un comando di Dec seleziona nuovamente la Variation 1.

->1…->4 Variazione selezionata al termine del Fill.

PAGINA 21 - STYLE CONTROLS: WRAP AROUND / KEYBOARD RANGE

In questa pagina è possibile programmare la funzione Wrap Around e il Keyboard Range per ogni traccia dello Style.



Ecco la procedura di edit:

1. Selezionate un parametro con i tasti VOLUME/VALUE (A-H).
2. Passate dal parametro al suo stato o valore con i tasti F1-F4.
3. Cambiate lo stato o il valore del parametro con i controlli TEMPO/VALUE.

Prog (Program) ▸PERF ▸STYLE

Questo parametro permette di selezionare un Program diverso da quello registrato nello Style Element (Variation, Fill, Intro, Ending).

Nota: *Questo parametro viene automaticamente posto ad On ogni volta che si assegna un Program ad una delle tracce dello Style, sia da pannello di controllo che via MIDI.*

Original Le tracce dello Style usano sempre i Program originali. Se si assegna un Program diverso alle tracce dello Style, il Program originale viene richiamato al passaggio ad un altro Style Element.

On Potete assegnare un Program diverso ad ogni traccia dello Style, e salvarlo in una Performance o una Style Performance. Questo Program diviene l'unico Program utilizzato su quella traccia da ogni Style Element.

W (Wrap Around) ▸PERF ▸STYLE

Il punto di wrap-around è il limite massimo di registro per le tracce di accompagnamento. Quando si suona un accordo, i pattern vengono trasposti in funzione dell'accordo suonato. Se l'accordo è troppo alto, le tracce dello Style potrebbero suonare in un registro troppo alto per l'intonazione naturale degli strumenti. Per questa ragione, quando la traccia raggiunge il punto di wrap-around, viene trasposta automaticamente all'ottava inferiore.

Il punto di wrap-around può essere programmato separatamente per ogni traccia, in passi di un semitono, fino ad un massimo di 12 semitoni, relativamente alla tonica della tonalità in cui è scritto il pattern.

1…12 Trasposizione massima (in semitoni) della traccia, relativamente alla tonalità originale del pattern.

KR (Keyboard Range) ▸PERF ▸STYLE

Interruttore di attivazione/disattivazione del parametro Key Range memorizzato nello Style.

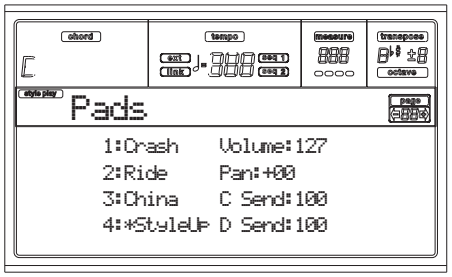
Or(iginal) Il Keyboard Range è attivo. Quando una traccia raggiunge il limite inferiore o superiore

impostato da questo parametro nascosto, viene trasposta, in modo da restare all'interno dell'ambito programmato.

Off — Keyboard Range non utilizzato.

PAGINA 22 - PADS

In questa pagina è possibile assegnare un suono o una funzione diversa ad ognuno dei quattro tasti PAD.



1-4 ▸PERF ▸STS

Suono assegnato ad ognuno dei quattro tasti PAD. Vedi "Elenco dei suoni assegnabili ai Pad" ed "Elenco delle funzioni assegnabili al pedale e al cursore Assignable Slider" a pagina 234.

Nota: *I nomi delle funzioni sono preceduti da un asterisco (*).*

Volume ▸PERF ▸STS

Volume di ciascuna delle quattro tracce Pad.

Pan ▸PERF ▸STS

Pan di ciascuna delle quattro tracce Pad.

-64 — Tutto a sinistra (Left).

00 — Al centro.

+63 — Tutto a destra (Right).

C Send ▸PERF ▸STS

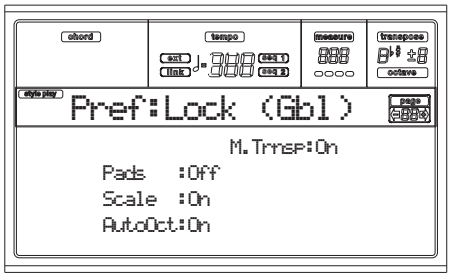
Mandata all'effetto C (in genere, riverbero) per ciascuna delle quattro tracce Pad.

D Send ▸PERF ▸STS

Mandata all'effetto D (in genere, effetto modulante) per ciascuna delle quattro tracce Pad.

PAGINA 23 - PREFERENCES: LOCK

È possibile attivare un "lock" (blocco) su varie funzioni, per evitare che vengano modificate quando si seleziona una Performance, uno Style o un Single Touch Setting differenti.



Suggerimento: *All'accensione dello strumento, viene selezionata automaticamente la Performance 1-1. Quindi, se desiderate che i parametri iniziali rimangano inalterati, salvate le impostazioni desiderate nella Performance 1-1 (vedi "Finestra 'Write'" a pagina 46), poi attivate i lock contenuti in questa pagina.*

Nota: *Queste impostazioni sono contenute nel file Global. Dopo aver eseguito le impostazioni, premete WRITE per salvare il Global in memoria (vedi "Finestra 'Write'" a pagina 134).*

Pads ▸GBL

Suoni o funzioni assegnate ai Pad.

Scale ▸GBL

Quando questo lock è attivo, il parametro Scale non cambia quando si seleziona una Performance, uno Style o un Single Touch Setting diversi.

Auto Octave ▸GBL

Quando questa protezione è disattivata, lo strumento può automaticamente trasporre le tracce Upper quando si passa dal modo FULL UPPER al modo SPLIT o viceversa.

On — Quando si seleziona il Keyboard Mode FULL UPPER o SPLIT, la trasposizione delle tracce Upper non viene cambiata.

Off — Quando si passa al Keyboard Mode FULL UPPER, l'Octave Transpose delle tracce Upper è posto automaticamente a "0".
Quando si passa al Keyboard Mode SPLIT, l'Octave Transpose delle tracce Upper è posto automaticamente a "-1".

M.Trnsp (Master Transpose) ▸GBL

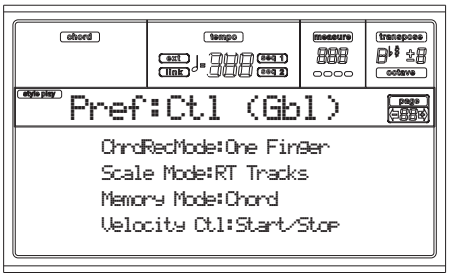
Il valore di Master Transpose è memorizzato nella Performance o nella Style Performance. Per evitare che il Master Transpose venga automaticamente cambiato quando si seleziona uno Style o una Performance, questo parametro deve essere posto ad On.

On — (Impostazione iniziale) Il blocco è attivato. Quando si seleziona uno Style o una Performance, il Master Transpose non cambia.

Off — Il blocco è disattivato. Quando si seleziona uno Style o una Performance, il valore di Master Transpose può cambiare, a seconda dei dati memorizzati nella Performance o nella Style Performance.

PAGINA 24 - PREFERENCES: CONTROLS

In questa pagina è possibile impostare diversi parametri generali dello Style.



Nota: *Queste impostazioni sono contenute nel file Global. Dopo aver eseguito le impostazioni, premete WRITE per salvare il Global in memoria (vedi "Finestra 'Write'" a pagina 134).*

Chord Recognition Mode ▸GBL

Questo parametro permette di decidere il modo in cui gli accordi per l'accompagnamento automatico vengono riconosciuti. Quando sono selezionati i modi di Chord Scanning FULL o UPPER, è sempre selezionato il modo Fingered 3,

quindi occorre suonare un accordo di almeno tre note perché un accordo sia riconosciuto.

Fingered 1 — Suonate una o più note, a seconda del modo Chord Scanning selezionato. Se si suona una sola nota, viene riconosciuto un accordo perfetto maggiore.

Fingered 2 — Suonate tre o più note perché un accordo completo sia riconosciuto. Se suonate una sola nota, viene riconosciuto l'unisono. Se suonate una quinta sospesa, viene eseguita una quinta sospesa. L'accordo completo viene riconosciuto solo suonando tre o più note.

Fingered 3 — Suonate tre o più note perché un accordo sia riconosciuto.

One Finger — Potete comporre un accordo in maniera semplificata:

- Se suonate una sola nota, viene riconosciuto un accordo maggiore perfetto.
- Se suonate la nota fondamentale dell'accordo, più un tasto bianco alla sua sinistra, viene riconosciuta una settima. Per esempio.: C3 + B2.
- Se suonate la nota fondamentale dell'accordo, più una nota nera alla sua sinistra, viene riconosciuto un accordo minore. Per esempio.: C3 + Bb2.
- Se suonate la nota fondamentale dell'accordo, più una nota bianca e una nera alla sua sinistra, viene riconosciuta una settimana minore. Per esempio.: C3 + B2 + Bb2.

Scale Mode ▸GBL

Questo parametro determina quali tracce useranno la scala alternativa selezionata (vedi "Scale" a pagina 48).

Realtime Tracks — La scala agisce sulle tracce Realtime (di tastiera).

Upper Tracks — La scala agisce sulle tracce Realtime Upper 1-3.

All Tracks — La scala agisce su tutte le tracce (Realtime, Style, Pads).

Memory Mode ▸GBL

Questo parametro determina il modo di funzionamento del tasto MEMORY.

Chord — Quando il suo led è acceso, il tasto MEMORY tiene in memoria l'accordo. Quando il led è spento, l'accordo viene resettato quando si solleva la mano dalla tastiera.

Chord + Lower — Quando il suo led è acceso, il tasto MEMORY tiene in memoria l'accordo, più il suono della traccia Lower, finché non viene suonata un'altra nota o un altro accordo. Quando il led è spento, l'accordo viene resettato quando si solleva la mano dalla tastiera, e le note della traccia Lower non vengono sostenute.

Lower — Quando il suo led è acceso, il tasto MEMORY sostiene le note della traccia Lower, finché non viene suonato un altro accordo o un'altra singola nota. Quando è spento, la traccia Lower non viene sostenuta quando si solleva la mano dalla tastiera. L'accordo per il riconoscimento accordi rimane invece in memoria.

Velocity Control ▸GBL

Programmate questo parametro per avviare automaticamente un Fill o un Break semplicemente suonando più forte con la mano sinistra. Quando si suona sulla traccia Lower con una dinamica maggiore di 95, lo Style Element selezionato parte automaticamente. Perché questa funzione sia attiva, devono essere selezionati il Keyboard Mode SPLIT e il Chord Scanning LOWER.

Off — Funzione disattivata.

Break, Fill 1, Fill 2 — Quando si suona con una dinamica superiore a 95 sulla traccia Lower, l'elemento selezionato viene selezionato automaticamente.

Start/Stop — Potete avviare o fermare lo Style suonando più forte sulla tastiera.

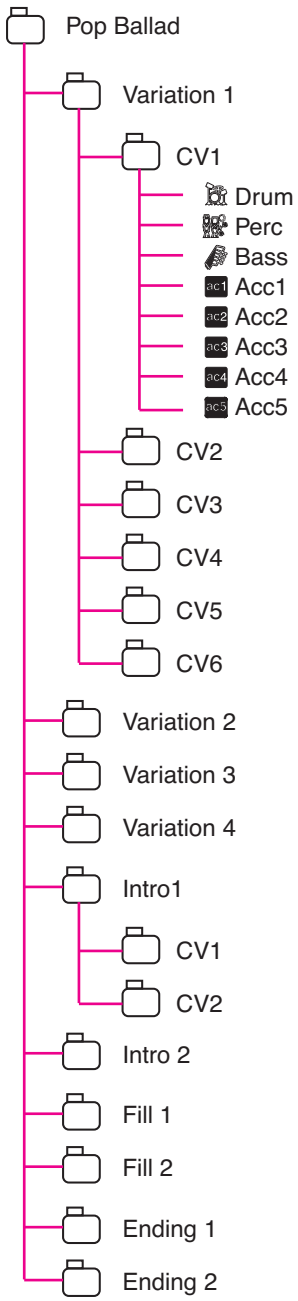
10. MODO STYLE RECORD

In modo Style Record è possibile creare un nuovo Style, o modificare uno Style preesistente.

STRUTTURA DELLO STYLE

Il termine "Style" si riferisce ad un sistema di sequenze musicali suonate automaticamente dall'arranger di Pa50SD. Uno Style consiste in un numero predefinito di **Style Element (E)** (Pa50SD include dieci diversi Style Element: Variation 1-4, Intro 1-2, Fill 1-2, Ending 1-2). Quando si suona, questi Style Element possono essere selezionati direttamente dal pannello di controllo, mediante i tasti corrispondenti.

Per esemplificare la struttura dello Style, è possibile ricorrere ad una struttura ad albero come mostrato nel seguente schema:



Ogni Style Element è costituito di unità più piccole, chiamate **Chord Variation (CV),** che non sono in numero uguale in tutti gli SE. Le Variation 1-4 hanno un massimo di 6 CV ognuna, mentre gli altri Style Element hanno un massimo di 2 CV ciascuno.

Quando si suona nell'area di riconoscimento accordi (Lower, Upper o Full, a seconda dello stato della sezione Chord Scanning nel pannello di controllo), l'arranger scansiona la tastiera e riconosce l'accordo suonato. Poi, a seconda dello Style Element selezionato, determina quale Chord Variation (CV) debba essere suonata per l'accordo riconosciuto. Quale Chord Variation corrisponda ad ognuno degli accordi riconosciuti dipende da una particolare impostazione dello Style, la **Chord Variation Table**. Ogni Style Element contiene una Chord Variation Table, il cui prototipo è il seguente:

Chord	Chord Variations (CVs)	
	Variation 1-4	Intro 1-2, Fill 1-2, Ending 1-2
Maj	CV1 – CV6	CV1 – CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		

Dopo aver determinato la CV da suonare, l'arranger fa partire la corretta sequenza per ogni traccia. Dato che ogni sequenza è scritta in una particolare tonalità (per esempio, CMajor, GMajor o Emin), l'arranger la traspone a seconda dell'accordo riconosciuto. Le note della sequenza sono trasposte individualmente, rispettando la **Note Transposition Table (NTT)**, in modo che suonino bene con l'accordo riconosciuto. La NTT permette di registrare solo alcune Chord Variation, ed ottenere comunque che tutte le note suonino correttamente e senza dissonanze indesiderate, trasponendo le note del pattern sulle note dell'accordo riconosciuto.

Scendendo più in dettaglio nella struttura dello Style, è possibile notare che ogni Chord Variation è costituita da varie **Track Sequence,** e che Pa50SD supporta 8 diverse tracce. DRUM e PERC sono le tracce dedicate alle sequenze di batte-

ria (drum) e di percussioni, BASS alle sequenze di basso e ACC1-5 alle sequenze di accompagnamento strumentale (archi, chitarra, piano o altri strumenti).

Per fare un rapido riepilogo, quando si suona un accordo nell'area di riconoscimento accordi l'arranger determina quale Style Element vada usato, poi determina quale Chord Variation vada scelta per l'accordo riconosciuto, poi le sequenze dello Style per ogni traccia della Chord Variation vengono trasposte dall'accordo originale all'accordo riconosciuto seguendo la NTT, e così via ogni volta che si suona un accordo.

Nota: *Break e Count In non sono considerati Style Element, e non possono essere programmati dall'utente. Mentre ci si trova in record/edit, il tasto BREAK/COUNT IN non funziona.*

Che cosa registrare

Creare uno Style consiste nel registrare una serie di tracce, all'interno di una serie di Chord Variation, all'interno di una serie di Style Element, all'interno dello Style stesso.

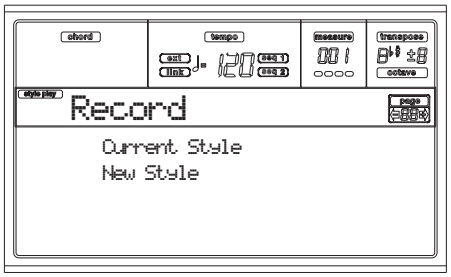
Non è necessario registrare tutte le Chord Variation per tutti gli Style Element. È sufficiente registrare solo una Chord Variation per ogni Style Element. Costituiscono eccezioni l'Intro 1 e l'Ending 1, per i quali suggeriamo di registrare una Chord Variation sia per l'accordo Major che per l'accordo minor.

STYLE IMPORT/EXPORT

È possibile usare l'applicazione **Korg Style To Midi** per scambiare Style fra un computer e la Pa50SD, mediante il formato Standard MIDI File (SMF). L'applicazione è liberamente prelevabile dal sito www.korgpa.com. Vi preghiamo di consultare le istruzioni allegate.

ENTRARE IN MODO RECORD

Mentre vi trovate nel modo operativo Style Play, premete RECORD. Nel display appare la pagina seguente:



- Selezionate **Current Style** per modificare lo Style selezionato. Se si tratta di un Factory Style, non sarà possibile salvarlo nella locazione originale; occorrerà quindi salvare lo Style modificato in una locazione User.

  Quando si modifica uno Style preesistente, viene selezionata anche la Style Performance originale, ma i seguenti parametri vengono riportati al valore standard: Drum Mapping (0), Snare & Kick Designation (Off), Program (Original), Keyboard Range (Original). Di conseguenza, può esserci qualche differenza fra uno Style in play e lo stesso Style in edit; per esempio, il reset del Drum Mapping potrebbe portare alla sostituzione di alcuni strumenti percussivi.

  Dopo aver modificato lo Style, salvatelo (vedi più avanti "Uscire dal modo Record e salvare/cancellare lo Style"). **In seguito potrete modificare la Style Performance** per regolare le impostazioni delle tracce (Tempo, Volume, Pan, FX Send… vedi pagina 45 e seguenti) **e salvarla premendo il tasto WRITE**.

- Selezionate **New Style** per iniziare da uno Style nuovo, completamente vuoto. Viene automaticamente richiamata una Style Performance predefinita. Al termine della registrazione, sarà possibile salvare il nuovo Style in una locazione User.

  Dopo aver registrato lo Style, salvatelo (vedi più avanti "Uscire dal modo Record e salvare/cancellare lo Style"). **In seguito potrete modificare la Style Performance** per regolare le impostazioni delle tracce (Tempo, Volume, Pan, FX Send… vedi pagina 45 e seguenti) **e salvarla premendo il tasto WRITE**.

Nota: Dopo ogni operazione di registrazione o edit, lo Style viene riscritto in memoria. Quando si preme START/STOP si verifica un ritardo prima di poter realmente ascoltare lo Style. Questo ritardo è maggiore con Style contenenti un maggior numero di eventi.

Nota: Mentre si è in modo Record, gli interruttori a pedale sono disattivati.

ASCOLTARE LO STYLE IN MODO RECORD/EDIT

Mentre ci si trova in modo Record/Edit, è possibile ascoltare la Chord Variation selezionata oppure l'intero Style, a seconda della pagina in cui ci si trova.

- Nelle pagine **Quantize, Transpose, Velocity, o Delete**, è possibile ascoltare la **Chord Variation selezionata**. Premete START/STOP per verificare il suo funzionamento. Premete nuovamente START/STOP per fermare l'esecuzione.
- Nelle pagine **Delete All, Copy, Style Element Controls o Style Control**, è possibile ascoltare **l'intero Style**. Premete START/STOP e suonate alcuni accordi per verificare il funzionamento. Selezionate i vari Style Element mediante i tasti del pannello di controllo (VARIATION 1-4, INTRO 1-2, FILL 1-2, ENDING 1-2). Premete nuovamente START/STOP per fermare l'esecuzione.

Nota: *Quando si eseguono questi test, il modo di Chord Scanning selezionato automaticamente è Fingered 3.*

USCIRE DAL MODO RECORD E SALVARE/CANCELLARE LO STYLE

Al termine della registrazione, è possibile salvare lo Style in memoria, o annullare ogni modifica. Premete WRITE o RECORD pre aprire la finestra Write (vedi "La finestra 'Write'" a pagina 58).

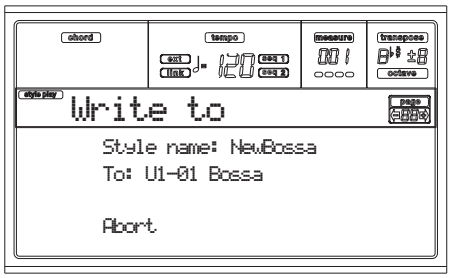
Nota: *Quando si salva uno Style in memoria, Pa50SD comprime automaticamente i dati, per ridurne la dimensione e risparmiare memoria.*

Suggerimento: *Salvate spesso durante la registrazione, per evitare la perdita accidentale dello Style.*

Suggerimento: *Dopo aver salvato lo Style, modificate la Style Performance (Tempo, Program, Volume…) e premete WRITE per salvarla in memoria.*

LA FINESTRA 'WRITE'

Questa pagina appare quando si preme il tasto WRITE o RECORD mentre ci si trova in modo Record. Ecco come salvare in memoria lo Style registrato o modificato.



- Per salvare lo Style nella memoria interna, premete i tasti VOLUME/VALUE [A] o [B], poi premete ENTER. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.
- Per tornare alla pagina precedente del modo Style Record, lasciando tutti inalterati i dati e senza salvare lo Style, premete EXIT.
- Per cancellare tutte le modifiche apportate allo Style, premete uno dei tasti VOLUME/VALUE [D] per selezionare il comando Abort. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare la cancellazione, EXIT per tornare alla finestra Write.

Style name

Usate questo parametro per modificare il nome dello Style. Premete il tasto destro della coppia VOLUME/VALUE [A] per porre il nome in edit, e modificate il nome usando i tasti UP/DOWN per spostare il cursore, e il DIAL per selezionare un carattere. Premete INSERT per inserire un carattere alla posizione del cursore, o DELETE per cancellarlo.

To (Style number)

Usate i tasti VOLUME/VALUE [B], o i controlli TEMPO/VALUE, per selezionare una diversa locazione User in memoria.

Nota: *È possibile selezionare solo locazioni User.*

Abort

Selezionate questo comando per annullare qualsiasi modifica apportata allo Style.

ELENCO DEGLI EVENTI REGISTRABILI

Il modo Style Record elimina automaticamente alcuni eventi MIDI che potrebbero compromettere il corretto funzionamento dello Style. Di seguito trovate l'elenco degli eventi registrati, e dei più importanti eventi eliminati.

Controllo	CC# (Numero di Control Change)
Consentiti	
Note On	
Note Off*	
Pitch Bend	
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82
Non consentiti	
After Touch	
Volume	7
Tutti gli altri messaggi di Control Change	

(*) Un messaggio di Note Off viene sempre inserito alla fine della Chord Variation.

Nota: *Alcuni messaggi di Control Change non possono essere registrati mediante i controlli integrati di Pa50SD.*

CANCELLAZIONE RAPIDA CON I TASTI DEL PANNELLO DI CONTROLLO

Mentre ci si trova nella pagina principale o nella pagina delle tracce dello Style, è possibile usare i tasti del pannello di controllo per cancellare vari elementi dello Style.

DELETE + nota

Quando una traccia è selezionata, è possibile usare questa combinazione di tasti per cancellare una singola nota o un singolo strumento percussivo.

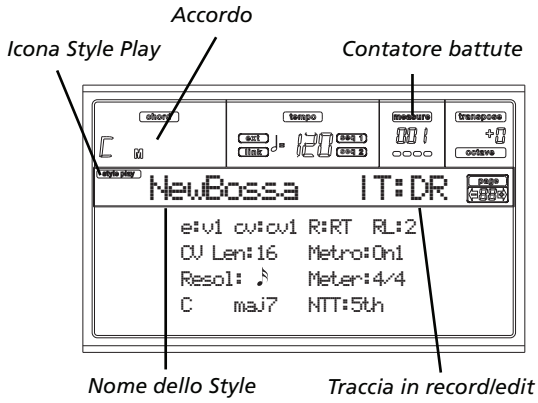
Se lo Style è in play, questa combinazione cancella le note con la stessa altezza suonate mentre il tasto è tenuto premuto, lasciando intatte tutte le altre note della traccia.

DELETE + traccia

Mentre ci si trova nella pagina delle tracce dello Style, è possibile cancellare un'intera traccia con questa semplice combinazione di tasti. Tenete premuto il tasto DELETE, e premete uno dei tasti VOLUME/VALUE corrispondenti alla traccia da cancellare. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

PAGINA PRINCIPALE

Dopo aver premuto il tasto RECORD, e selezionato lo Style da registrare o modificare, appare la pagina principale del modo Style Record.



Icona Style Play

Quando questa icona appare, si è in modo Style Play o Style Record.

Accordo

Mentre ci si trova nella pagina principale o nella pagina delle tracce dello Style, questa zona mostra la tonalità relativa/accordo originale (vedi "Tonalità relativa/accordo originale" a pagina 60) della traccia selezionata.

Nome dello Style

Nome dello Style in record/edit.

Contatore battute

Questo contatore mostra il numero della battuta in registrazione. La quantità di battute registrabili è definita dal parametro "RecLen" (vedi "RL (Recording Length)" a pagina 59).

Traccia in record/edit

La maggior parte delle modifiche eseguibili in questo modo di edit vengono eseguite su una singola traccia. Mentre ci si trova nella pagina principale, la traccia selezionata appare nella zona in alto a destra nel display. Le sigle delle tracce sono: DR (Drums), PC (Percussion), BS (Bass), A1…A5 (Accompaniment 1…5).

Per selezionare la traccia da porre in edit, premete TRK SELECT per passare alla pagina delle tracce dello Style (vedi "Pagina delle tracce dello Style" a pagina 61) e usate i tasti VOLUME/VALUE per selezionarla.

E (Style Element)

Usate i tasti VOLUME/VALUE [A] per selezionare la riga, e il tasto F1 per selezionare questo parametro.

Questo parametro consente di selezionare lo Style Element da porre in edit. Ogni Style Element corrisponde ad uno dei tasti del pannello di controllo avente lo stesso nome.

Nota: *Quando questo parametro e il valore che gli è assegnato sono in caratteri minuscoli (e:v1) significa che lo Style Element è vuoto; quando è in caratteri maiuscoli (E:V1) significa che è già stato registrato.*

V1…V4	Variation 1 … Variation 4
I1…I2	Intro 1 … Intro 2
F1…F2	Fill 1 … Fill 2
E1…E2	Ending 1 … Ending 2

CV (Chord Variation)

Usate i tasti VOLUME/VALUE [A] per selezionare la riga, e il tasto F2 per selezionare questo parametro.

Questo parametro consente di selezionare la Chord Variation da porre in edit, dopo aver selezionato lo Style Element a cui essa appartiene.

Nota: *Quando questo parametro e il valore che gli è assegnato sono in caratteri minuscoli (cv:cv1) significa che la Chord Variation è vuota; quando è in caratteri maiuscoli (CV:CV1) significa che è già stata registrata.*

SE:V1…V4	È possibile selezionare una delle 6 Chord Variation disponibili per questi Style Element.
SE:I1…E4	È possibile selezionare una delle 2 Chord Variation disponibili per questi Style Element.

R (Recording mode)

Questo parametro consente di selezionare fra i modi di registrazione Realtime e Step. Usate uno dei tasti VOLUME/VALUE E e il tasto funzione F3 per selezionare questo parametro. Modificatene lo stato con i tasti VOLUME/VALUE E o i controlli TEMPO/VALUE.

RT	Realtime. Viene registrato tutto ciò che si suona in tempo reale sulla tastiera.
Stp	Step Record. Questo metodo consente di inserire gli eventi uno alla volta. Vedi la prossima sezione, "Procedura di Step Record", per maggiori informazioni.

RL (Recording Length)

Questo parametro determina la lunghezza del pattern da registrare (indicata in battute) sulla traccia selezionata. Il suo valore è sempre uguale, o un sottomultiplo, di Chord Variation Length (vedi prossimo parametro).

Non si tratta della lunghezza totale della Chord Variation, ma solo della traccia selezionata. Per esempio, si può avere una Chord Variation lunga otto misure, con un pattern di batteria che si ripete allo stesso modo ogni due misure. In questo caso, assegnate al parametro CVLen il valore "8", e al parametro RecLen il valore "2" prima di iniziare a registrare la traccia Drum. Quando lo Style viene salvato, o si esegue un'operazione di edit sullo Style, il pattern di due battute viene automaticamente esteso alle otto battute della Chord Variation.

Attenzione: Se si assegna a CVLen un valore più basso rispetto a RecLen, il valore di RecLen visualizzato nel display non viene immediatamente aggiornato. Quindi, siete ancora liberi di cambiare il valore di CVLen, prima che le battute successive all'ultima battuta del pattern vengano cancellate (vedi più sotto l'avvertimento contenuto nel paragrafo "CVLen (Chord Variation Length)").

Se però premete START/STOP per avviare la registrazione, l'effettivo valore di RecLen viene aggiornato, anche se il display continua a mostrare il vecchio valore.

Per esempio, potreste avere i seguenti valori: CVLen = 4, RecLen = 4. Se portate CVLen a 2, e premete START/STOP per avviare la registrazione, il valore di RecLen che appare nel display è ancora 4, ma è in realtà 2, e la registrazione avviene in ciclo su due sole battute. Dopo aver premuto START/STOP per fermare la registrazione, RecLen viene aggiornato a 2, e tutte le battute successive alla seconda battuta vengono cancellate.

CVLen (Chord Variation Length)

Questo parametro determina la lunghezza totale (in battute) della Chord Variation selezionata. Quando si suona uno Style, è questa la lunghezza del pattern di accompagnamento che viene ripetuto quando viene riconosciuto l'accordo corrispondente alla Chord Variation.

Attenzione: Se si riduce il valore di CVLen dopo la registrazione, tutte le battute successive al numero indicato vengono cancellate. Fate molta attenzione quando riducete il valore di CVLen dopo la registrazione!

Metro (Metronome)

Durante la registrazione è possibile udire il clic del metronomo.

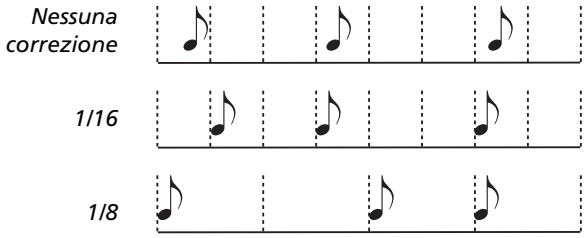
Off	Il clic del metronomo non è udibile durante la registrazione. Viene però eseguita una battuta di conteggio iniziale.
On1	Metronomo attivato, con una battuta di conteggio iniziale.
On2	Metronomo attivato, con due battute di conteggio iniziale.

Resol (Resolution)

Questo parametro regola la quantizzazione durante la registrazione.

𝅘𝅥𝅯 (1/32)…𝅘𝅥𝅮 (1/8)

Risoluzione della griglia di quantizzazione. Per esempio, se si seleziona 1/16, tutte le note vengono spostate alla più vicina scansione di 1/16. Se si seleziona 1/8, tutte le note vengono spostate alla più vicina scansione di 1/8.



Meter

Questo parametro permette di impostare il metro dello Style. È possibile modificare questo parametro solo quando lo Style è completamente vuoto, ovvero non si è ancora registrato nulla.

Tonalità relativa/accordo originale

Questi parametri permettono di definire la tonalità relativa e l'accordo originale della traccia. Usate i tasti VOLUME/VALUE [D] per selezionare la riga, e i tasti F1 ed F2 per passare dal nome della tonalità/accordo al tipo di tonalità/accordo (Maj, min…).

Mentre ci si trova in modo Style Play, questo accordo viene suonato esattamente come è stato registrato senza nessuna elaborazione da parte della NTT (vedi sotto). Per registrare una sola Chord Variation per ogni Style Element, è consigliabile registrare in una tonalità/accordo originale di tipo "Maj7". Fate molta attenzione a suonare anche la settima, (per esempio, il B se la tonalità/accordo originale è "Cmaj7th"), per evitare che vi siano note mancanti, o che si abbia una errata conversione NTT quando si suona un accordo diverso.

Nota: *Per aderire alle specifiche Korg, è consigliabile registrare sia la Chord Variation "Major" che la "minor" per gli Style Element Intro 1 ed Ending 1.*

Quando si seleziona una traccia, la tonalità/accordo originale assegnata alla traccia selezionata viene attivata per tutte le tracce. Per esempio, se la tonalità/accordo originale per la traccia Acc1 è A7th, quando si seleziona la traccia Acc1 tutte le altre tracce suonano sulla tonalità/accordo di A7th.

Nell'esempio precedente, occorre registrare la traccia Acc1 nella tonalità di AMajor (La maggiore), con note compatibili con l'accordo di A7th (La maggiore settima). Questo pattern verrà richiamato nella forma originale, quando si suonerà un accordo di A7th.

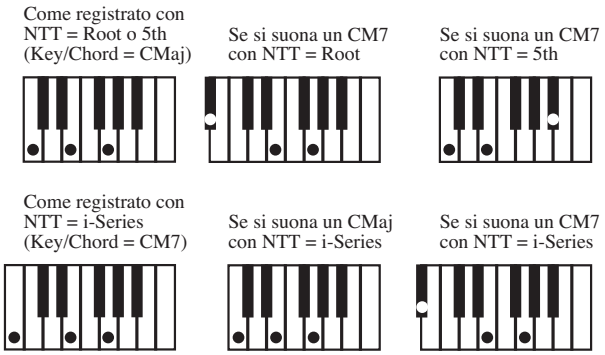
Copiare la tonalità sulle altre tracce della stessa Chord Variation. Mentre ci si trova in questa pagina, è possibile tenere premuto il tasto SHIFT e premere uno dei tasti VOLUME/VALUE [D] per copiare la tonalità della traccia selezionata su tutte le tracce della stessa Chord Variation. Questa funzione permette di velocizzare la programmazione dei pattern, ed evita il rischio di avere tracce con tonalità diverse nella stessa Chord Variation.

NTT

La Note Transposition Table (NTT) determina il modo in cui l'arranger traspone le note del pattern, quando si suona un accordo che non corrisponde esattamente all'accordo originale della Chord Variation. Per esempio, se avete registrato solo una Chord Variation per l'accordo CMaj, quando viene riconosciuto un CMaj7 suonato sulla tastiera, l'arranger traspone alcune note per creare la settima mancante.

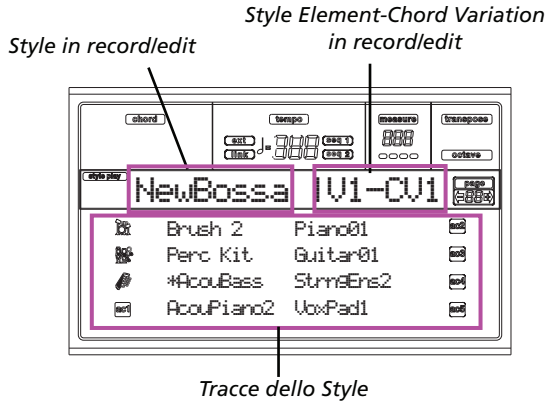
Nota: *Per aderire alle specifiche Korg, è consigliabile porre la NTT a "No Transpose" per l'Intro 1 e l'Ending 1.*

Root	La nota fondamentale dell'accordo (in CMaj = C) viene trasposta sulla nota mancante.
5th	La quinta (in CMaj = G) viene trasposta sulla nota mancante.
i-Series	Tutti i pattern originali devono essere programmati in "Maj7" o "min7". Quando si caricano Style della vecchia serie "i" di Korg, questa opzione viene selezionata automaticamente.
No Transp	Nessuna trasposizione applicata. Il pattern suona esattamente come registrato. Si tratta dell'impostazione originale di Intro 1 ed Ending 1 negli Style originali di Korg.



PAGINA DELLE TRACCE DELLO STYLE

Mentre vi trovate nella pagina principale del modo Style Record, premete TRK SELECT per passare a questa pagina. In questa pagina è possibile selezionare le singole tracce dello Style.



Nome del Program

Selezionate una traccia con i tasti VOLUME/VALUE. Selezionate un Program usando i tasti della sezione PROGRAM/PERFORMANCE.

Mentre vi trovate in questa pagina potete regolare il volume delle tracce utilizzando i tasti VOLUME/VALUE. Dato che il volume delle tracce è memorizzato nella Style Performance e non nel pattern, questa impostazione non viene registrata e salvata, ma è utile per cambiare il volume di una traccia di riferimento da ascoltare più chiaramente durante la registrazione, o della stessa traccia in registrazione.

Stato delle tracce

Nella pagina delle tracce dello Style, ogni traccia può trovarsi in uno dei seguenti stati.

Play — *(Icona di stato visibile).* Questo stato è disponibile solo per le tracce non selezionate. Quando l'arranger è in funzione, questo tipo di tracce esegue il pattern registrato.

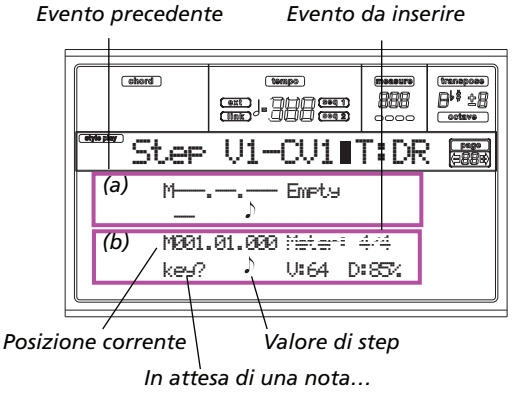
Mute — *(Icona di stato non visibile).* Quando una traccia si trova in questo stato, è possibile suonarla sulla tastiera ma non registrarla. Si tratta di una funzione molto utile per eseguire delle prove prima di iniziare a registrare.

Per mettere una traccia in mute, innanzitutto occorre selezionarla, poi premere entrambi i tasti VOLUME/VALUE corrispondenti, in modo che l'icona di stato venga nascosta. Per rimettere la traccia in record, premete nuovamente i tasti VOLUME/VALUE corrispondenti.

Record — *(Icona di stato lampeggiante).* Mentre si trova in questo stato, la traccia è pronta a registrare. Selezionate una traccia per metterla immediatamente in stato di record.

PAGINA STEP RECORD

Si accede a questa pagina dalla pagina principale del modo Style Record, selezionando il modo di registrazione "Stp" (parametro "R"), e premendo il tasto START/STOP.



Sezione (a)

Evento inserito in precedenza. Per cancellare questo evento, e mettere il suo step nuovamente in edit, premete il tasto <.

Sezione (b)

Evento da inserire. Vedi i parametri successivi per informazioni su ogni elemento di questa sezione.

M (Measure)

Posizione dell'evento (nota, pausa o accordo) da inserire.

Meter

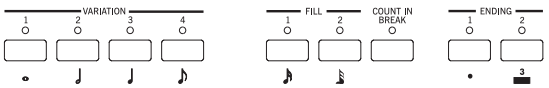
Metro (segnatura metrica) della misura corrente. Questo parametro non è modificabile. Potete impostare il Meter nella pagina principale del modo Style Record, prima di iniziare a registrare (vedi passo 7 a pagina 62 per maggiori informazioni).

key?

Richiesta di suonare una nota o un accordo, per inserire un evento allo step corrente.

Valore di step

Durata dell'evento da inserire. Usate i tasti della sezione NOTE VALUE, in basso a sinistra nel pannello di controllo, per selezionare questo valore.



8 … 𝅘𝅥𝅯 — Durata della nota.

Punto (.) — Aumenta di metà valore la durata della nota selezionata.

Terzina (3) — Trasforma la nota selezionata in terzina.

V (Velocity)

Valore di dinamica della nota o dell'accordo da inserire. Rappresenta la dinamica dell'evento da inserire.

KBD — Keyboard (tastiera). Potete selezionare questo parametro ruotando il DIAL completamente in senso antiorario. Quando questa opzione è selezionata, la dinamica della nota suonata viene riconosciuta e registrata.

1…127 — Valore di dinamica. L'evento verrà inserito con questo valore di dinamica, mentre l'effettiva dinamica con cui la nota è suonata sarà ignorata.

D (Duration)
Durata relativa della nota inserita. La percentuale si riferisce sempre al valore di step.

50%	Staccato.
85%	Articolazione ordinaria.
100%	Legato.

Tasti usati in modo Step Record

Tasto TIE
Lega la nota da inserire alla nota precedente.

Tasto REST
Inserisce una pausa.

Tasti NOTE VALUE
Selezionano il valore di step.

Tasto START/STOP
Permette di uscire dal modo Step Record.

< (Step precedente)
Torna allo step precedente, cancellando l'evento inserito.

>> (Avanzamento veloce)
Passa alla misura successiva, riempiendo con pause lo spazio rimanente nella battuta corrente.

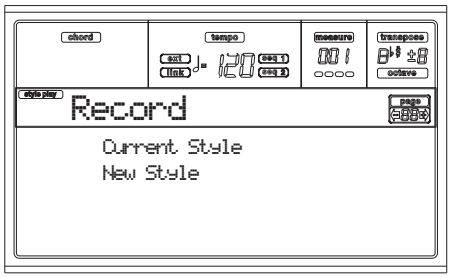
COME REGISTRARE UNO STYLE

Ci sono due modi diversi per registrare uno Style: Realtime e Step.

- La registrazione Realtime permette di registrare in tempo reale i pattern dello Style.
- Lo Step Record consente di creare un nuovo Style inserendo le singole note o i singoli accordi in ogni traccia. Si tratta di un metodo molto utile per trascrivere una partitura preesistente, o quando si necessita di un maggior grado di accuratezza. È particolarmente utile per inserire le note nelle tracce di batteria e percussioni.

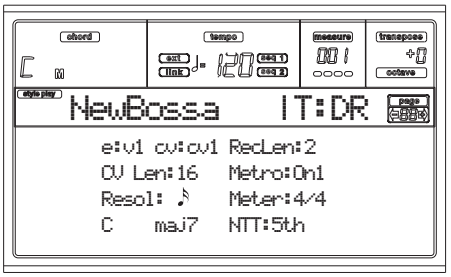
Preparare la registrazione

1. Premete STYLE PLAY per accedere al modo Style Play.
2. Se intendete modificare uno Style preesistente, selezionatelo.
3. Premete RECORD per accedere al modo Style Record.



Selezionate "Current Style" se intendete modificare lo Style corrente, o realizzare un nuovo Style basato su uno Style esistente. Selezionate "New Style" se intendete partire da zero, con uno Style completamente vuoto.

4. A questo punto vi trovate nella pagina principale del modo Style Record, e potete iniziare a preparare la registrazione.

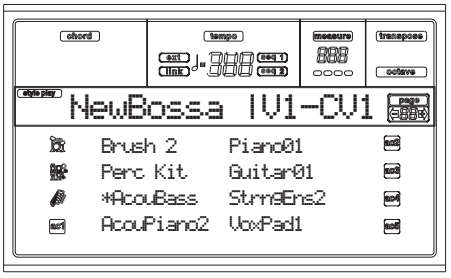


5. Usate il parametro RL (Recording Length) per determinare la lunghezza (in misure) del pattern da registrare. Selezionate questo parametro usando i tasti VOLUME/VALUE E, e il tasto funzione F4. Usate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare il valore.
6. Usate i tasti VOLUME/VALUE A, e i tasti funzione F1 ed F2, per selezionare i parametri E (Style Element) e CV (Chord Variation).
   Nota: *Per maggiori informazioni sugli Style Element e sulel Chord Variation, e sulla struttura degli Style in generale, vedi "Struttura dello Style" a pagina 56.*
7. Usate il parametro Meter per selezionare la segnatura metrica (metro) dello Style. È possibile modificare questo parametro solo se è stata selezionata l'opzione New Style al momento di entrare in modo Record.
8. Regolate il tempo. Tenete premuto il tasto SHIFT, e usate i controlli TEMPO/VALUE per cambiare il tempo.
9. A questo punto, se desiderate registrare in modo Realtime continuate a leggere di seguito la sezione "Procedura di registrazione Realtime". Altrimenti, se volete registrare in modo Step Record, passate alla sezione "Procedura di Step Record" a pagina 63.

Procedura di registrazione Realtime

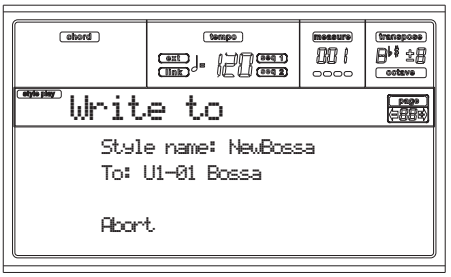
1. Mentre vi trovate nella pagina principale del modo Style Record, premete uno dei tasti VOLUME/VALUE E per selezionare il parametro "R". Usate questi tasti, o i controlli TEMPO/VALUE, per selezionare il modo di registrazione "RT" (Realtime).

2. Premete TRK SELECT per passare alle tracce dello Style. In questa pagina potete assegnare un Program ad ogni traccia dello Style. (Per maggiori informazioni, vedi "Pagina delle tracce dello Style" a pagina 61).



3. Se lo desiderate, potete regolare ancora il tempo da questa pagina, semplicemente agendo sui controlli della sezione TEMPO/VALUE.

4. Assegnate un Program ad ogni traccia, mediante i tasti della sezione PROGRAM/PERFORMANCE.
5. Se necessario, programmate l'Octave Transpose per ogni traccia. ***Nota:*** *L'Octave Transpose agisce solo sulle note in arrivo dalla tastiera, e non su quelle generate dall'arranger.*
6. Selezionate la traccia da registrare. La sua icona di stato inizia a lampeggiare.
   Nota: Quando si entra in modo Record, l'ultima traccia selezionata è già in stato di record. Se si preme START/STOP dopo essere entrati in modo Record, si può iniziare immediatamente a registrare.
   Se volete, potete provare la parte prima di iniziare a registrare:
   • ponete la traccia in mute, premendo entrambi i tasti VOLUME/VALUE corrispondenti; l'icona di stato scompare;
   • premete START/STOP per ascoltare le altre tracce che suonano (se ce ne sono di già registrate) e provate la parte sulla tastiera;
   • al termine della prova, premete START/STOP per fermare l'arranger, e ponete di nuovo la traccia in record premendo entrambi i tasti VOLUME/VALUE.
7. Mentre l'icona di stato della traccia lampeggia, premete START/STOP per iniziare a registrare. A seconda dell'opzione "Metro" (metronomo) selezionata, potrebbe esserci un conteggio iniziale di una o due battute prima dell'effettivo avvio della registrazione. All'inizio della registrazione, suonate liberamente. Il pattern dura per alcune battute (indicate dal parametro RecLen), poi ricomincia daccapo.
   Poiché la registrazione avviene in sovraincisione (overdub), è possibile aggiungere note ad ogni passaggio successivo. Questa possibilità è molto utile per registrare i vari strumenti percussivi ad ogni ciclo delle tracce Drum o Percussion.
   Nota: *Durante la registrazione, il* ***Keyboard Range*** *(vedi pagina 72) della traccia viene ignorato, e la traccia può suonare sull'intera estensione della tastiera. Il parametro* ***Local*** *(vedi "Local" a pagina 136) è posto automaticamente ad On, per consentire di suonare sulla tastiera.*
8. Al termine della registrazione, premete START/STOP per fermare l'arranger. Selezionate una traccia diversa, e procedete con la registrazione dell'intera Chord Variation.
   Nota: *È possibile selezionare una traccia diversa solo quando l'arranger è fermo.*
9. Una volta registrata la Chord Variation, selezionate una diversa Chord Variation o un diverso Style Element per procedere con la registrazione dello Style.
10. Una volta completata la registrazione dello Style, premete WRITE o RECORD per salvarlo in memoria. Appare la finestra Write:

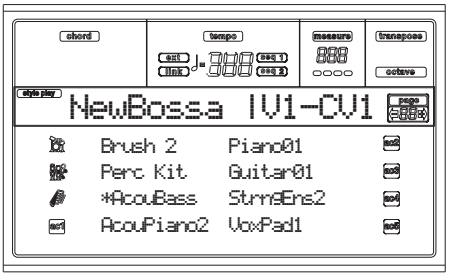


    • Per modificare il nome dello Style: premete il tasto destro VOLUME/VALUE [A] per accedere all'edit, e modificate il nome usando i tasti UP/DOWN per spostare il cursore, e il DIAL per selezionare un carattere. Premete INSERT per inserire un carattere alla posizione del cursore, o DELETE per cancellarlo.
    • Per selezionare una diversa locazione in memoria, premete uno dei tasti VOLUME/VALUE [B], poi selezionate una locazione con questi tasti o con i controlli TEMPO/VALUE.
    Premete ENTER per confermare, oppure uno dei tasti VOLUME/VALUE [D] (Abort) per annullare il salvataggio. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare. Dopo aver premuto ENTER, si esce dal modo Record.
    Se si preme EXIT mentre ci si trova nella pagina Write, si torna alla pagina precedente del modo Style Record, senza eseguire nessuna modifica.
11. Dopo aver salvato lo Style, apportate tutte le modifiche necessarie alla Style Performance, nell'ambiente di edit dello Style (led RECORD spento). Al termine, premete WRITE per salvare la Style Performance in memoria.

Procedura di Step Record

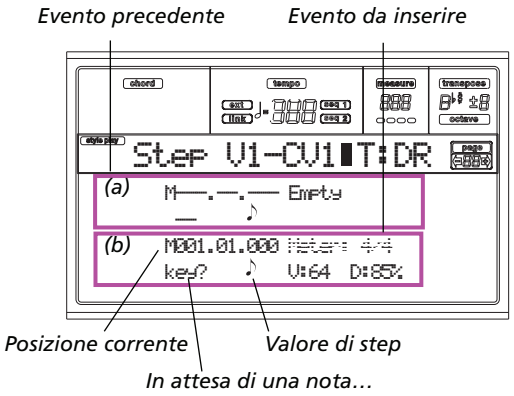
1. Mentre vi trovate nella pagina principale del modo Style Record, premete uno dei tasti VOLUME/VALUE E per selezionare il parametro "R". Usate questi tasti, o i controlli TEMPO/VALUE, per selezionare il modo di registrazione "Stp".

2. Premete TRK SELECT per passare alle tracce dello Style. In questa pagina potete assegnare un Program ad ogni traccia dello Style. (Per maggiori informazioni, vedi "Pagina delle tracce dello Style" a pagina 61).



3. Assegnate un Program ad ogni traccia, mediante i tasti della sezione PROGRAM/PERFORMANCE.
4. Premete il tasto START/STOP per accenderne il led ed accedere alla pagina Step Record. (Vedi "Pagina Step

Record" a pagina 61 per maggiori informazioni su ciascun parametro di questa pagina).



Le prime due righe (a) mostrano l'ultimo evento inserito. Le ultime due righe (b) mostrano l'evento in edit, pronto ad essere inserito.

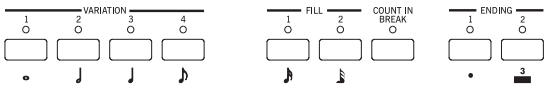
L'evento "Empty" indica l'inizio del pattern, quando non ci sono ancora eventi inseriti. Viene inserito automaticamente nel momento di entrare in modo Record. Viene cancellato quando si inserisce un evento.

5. Il parametro "Maaa.bb.ccc" in (b) indica la posizione corrente. È il punto esatto in cui il nuovo evento verrà inserito.

   • Se non desiderate inserire una nota in questa posizione, inserite una pausa, come mostrato al passo 7.

   • Per passare alla misura successiva, inserendo pause nel resto della misura corrente, premete il tasto >>.

6. Per cambiare il valore di step, usate i tasti NOTE VALUE, in basso a sinistra nel pannello di controllo.



7. Inserite una nota, una pausa o un accordo alla posizione corrente.

   • Per inserire una singola nota, suonatela sulla tastiera. La durata della nota inserita corrisponde al valore di step selezionato. Potete modificare la dinamica e la durata relativa della nota, modificando rispettivamente i parametri V (Velocity) e D (Duration). Vedi "V (Velocity)" e "D (Duration)" a pagina 62.

   • Per inserire una pausa, premete il tasto REST. La durata della pausa corrisponde al valore di step selezionato.

   • Per legare la nota da inserire alla nota precedente, premete il tasto TIE. Viene inserita una nota con la stessa altezza, legata alla precedente. Non è necessario suonare nuovamente la nota.

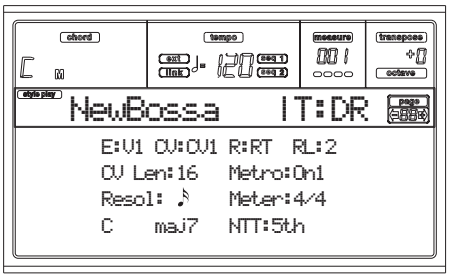
   • Per inserire un accordo o una seconda voce, vedi più avanti "Accordi e voci secondarie".

8. Dopo avere inserito un nuovo evento, potete tornare indietro premendo il tasto <. In questo modo, l'evento precedente viene cancellato, e lo step che occupava viene nuovamente posto in edit.

9. Una volta raggiunto il termine del pattern, nelle prime due righe del display (a) appare l'evento "End Loop" (fine del loop), e la registrazione riparte dalla posizione "M001.01.000". Ogni nota inserita alla fine del pattern, la cui lunghezza oltrepassi quella del pattern stesso, viene troncata.

   A questo punto, potete procedere inserendo nuovi eventi in modo overdub (gli eventi inseriti in precedenza non vengono cancellati dai nuovi). Questo modo di registrare è molto utile per le tracce di batteria e percussioni, in cui si può voler inserire al primo passaggio la cassa, al secondo il rullante, e l'hi-hat e i piatti nei passaggi successivi.

10. Al termine della registrazione, premete il tasto START/STOP per spegnerne il led. Appare la pagina principale del modo Style Record.



Quando si esce dalla registrazione, viene automaticamente selezionato il modo di registrazione "RT". A questo punto potete premere il tasto START/STOP per ascoltare lo Style. Premete nuovamente START/STOP per fermare l'esecuzione dello Style.

Per tornare in modo Step Record, selezionate il modo di registrazione "Stp", e premete il tasto START/STOP.

11. Mentre vi trovate nella pagina principale del modo Style Record, premete il tasto RECORD per uscire dal modo Record. Vi viene chiesto di assegnare un nuovo nome allo Style, e di selezionare una locazione in memoria in cui salvarlo. Vedi "La finestra 'Write'" a pagina 58 per maggiori informazioni su come salvare gli Style.

Accordi e voci secondarie

Non è obbligatorio inserire in una traccia solo note singole. È possibile inserire anche accordi e voci secondarie. Ecco alcuni esempi.

Inserire un accordo. Quando nel display appare l'istruzione "key?", suonate un accordo invece di una singola nota. Il nome dell'evento inserito sarà costituito dalla prima nota dell'accordo suonato, seguita dall'indicazione "…".

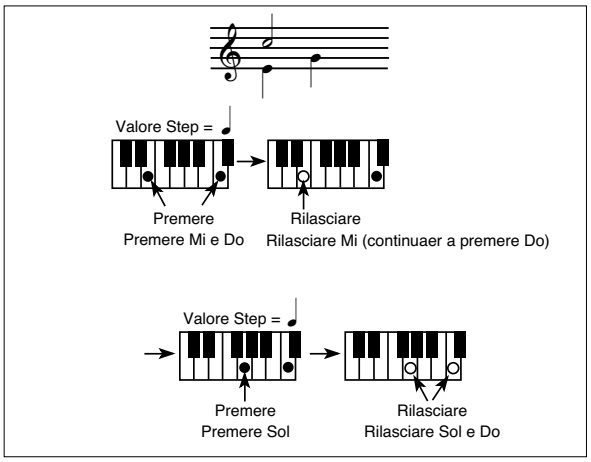
C4 ,... V:64 D:85%

Inserire un accordo con note di dinamica diversa. Potete fare in modo, per esempio, che la nota superiore dell'accordo suoni con dinamica diversa da quelle inferiori, in modo da far emergere la nota più importante dell'accordo. Ecco come inserire un accordo di tre note con dinamica diversa:

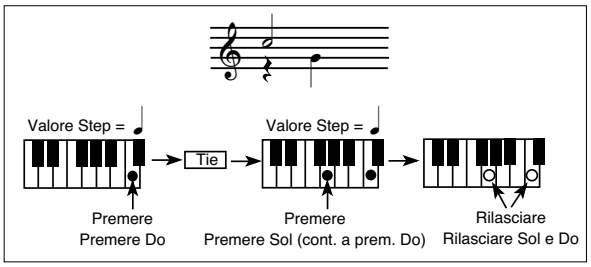
1. Modificate il valore di Velocity della prima nota.
2. Suonate la prima nota, e tenete abbassato il tasto.
3. Modificate il valore di Velocity della seconda nota.
4. Suonate la seconda nota, e tenete abbassato il tasto.
5. Modificate il valore di Velocity della terza nota.
4. Suonate la terza nota, e rilasciate tutti i tasti.

Inserire una voce secondaria. Potete inserire un passaggio in cui una nota sia tenuta, mentre un'altra si muova liberamente in parallelo alla prima.

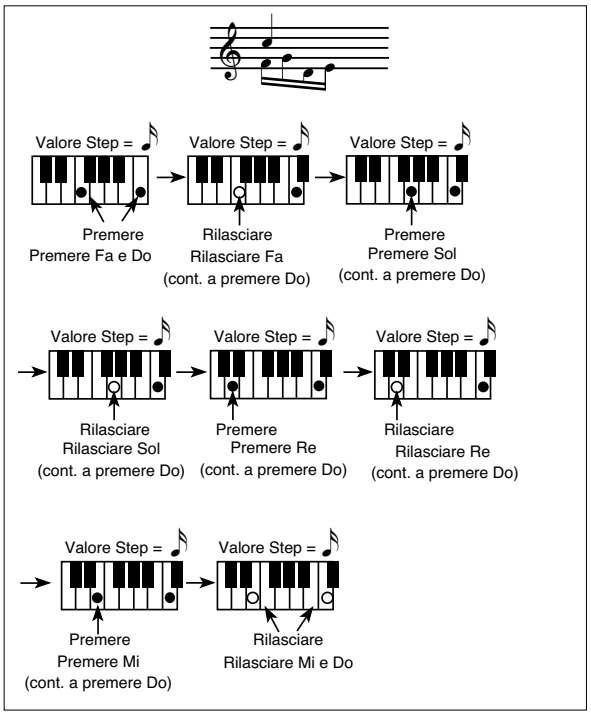
Esempio 1:



Esempio 2:



Esempio 3:



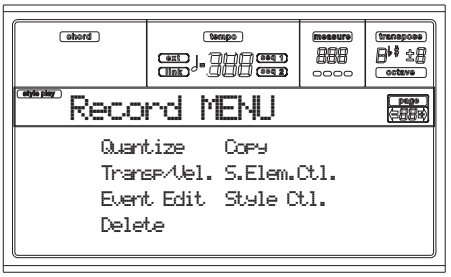
MENU

Mentre vi trovate in una pagina qualsiasi del modo Style Record, premete MENU per aprire il menu di edit del modo Style Record. Questo menu dà accesso alle varie sezioni di edit del modo Style Record.

Nota: *Mentre lo Style è in play, non è possibile accedere alle pagine della sezione Edit dalla pagina principale e dalla pagine delle tracce dello Style (vedi pagina 59 e pagina 61). Fermate lo Style prima di premere MENU.*

Mentre vi trovate nel menu, selezionate una sezione di edit mediante i tasti VOLUME/VALUE (A-H), selezionate una pagina di edit con il tasto PAGE +, o premete EXIT per uscire dal menu.

Mentre vi trovate in una pagina di edit, premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Style Record (o alla pagina delle tracce dello Style).



Ogni voce di questo menu corrisponde ad una sezione di edit. Ogni sezione di edit raggruppa diverse pagine.

Nota: *Quando si passa dalle pagine della sezione Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) alle altre pagine, o viceversa, lo Style (se si trova in play) viene fermato automaticamente.*

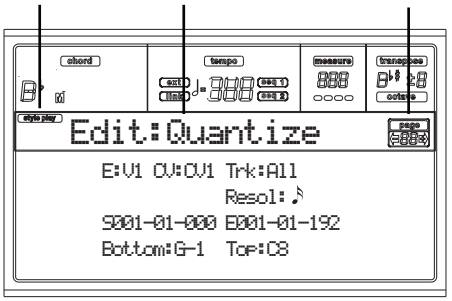
STRUTTURA DELLE PAGINE DI EDIT

Selezionate una sezione di edit dal Menu, e/o usate i tasti PAGE per raggiungere la pagina desiderata.

Premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Style Record.

Tutte le pagine di edit condividono la stessa struttura.

Icona Style Play *Intestazione pagina* *Numero pagina*



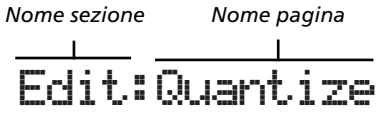
Icona Style Play

Quando appare, questa icona indica che ci si trova in modo Style Play o Style Record.

Intestazione di pagina

L'intestazione di pagina mostra il nome della pagina di edit corrente. Come regola generale, l'intestazione è divisa in una prima parola, che identifica il nome della sezione (per esempio, "Edit:Quantize" è una pagina della sezione "Edit"), e da

una seconda parola, che indica il nome della pagina (per esempio, "Quantize").



Numero di pagina

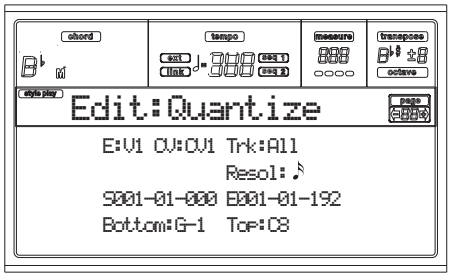
Questa zona mostra il numero della pagina corrente.

VOLUME/VALUE (A-H)

Ogni coppia di tasti VOLUME/VALUE (A-H) seleziona il corrispondente parametro nel display, a seconda della pagina di edit. Dopo aver selezionato un parametro, è possibile cambiarne il valore premendo uno dei due tasti di ogni coppia, oppure usando i controlli della sezione TEMPO/VALUE.

PAGINA 1 - EDIT: QUANTIZE

La funzione Quantize permette di correggere errori ritmici dopo la registrazione, o di dare al pattern un particolare "groove".



Dopo aver impostato i vari parametri, premete ENTER per eseguire il comando. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Non modificabili) Questi parametri a sola lettura mostrano lo Style Element e la Chord Variation selezionati. Vedi a pagina 59 i parametri "E (Style Element)" e "CV (Chord Variation)" della pagina principale per informazioni sul modo di selezionare uno Style Element e una Chord Variation diversi.

Trk (Track)

Usate questo parametro per selezionare una traccia.

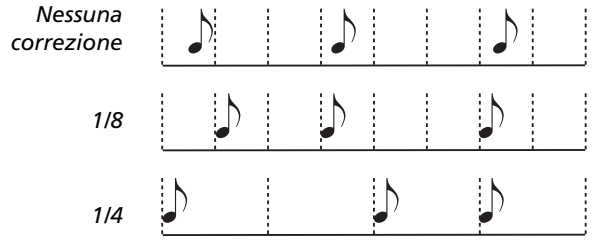
All Tutte le tracce selezionate.

Drum…Acc5 Singola traccia selezionata.

Resol (Resolution)

Questo parametro imposta il valore di quantizzazione dopo la registrazione. Per esempio, quando si seleziona 1/8a, tutte le note vengono spostate alla più vicina scansione di 1/8.

Quando si seleziona 1/4, tutte le note vengono spostate alla più vicina scansione di 1/4.



(1/32)…(1/4)

Risoluzione della griglia di quantizzazione, in valori musicali. Una "a" dopo il valore indica l'assenza di swing. Una "b…f" dopo il valore indica quantizzazione con swing.

S / E (Start/End)

Usate questi parametri per definire i punti di inizio (S) e fine (E) del range da modificare.

Se la Chord Variation è lunga quattro battute, e volete selezionarla interamente, assegnare a Start il valore 1.01.000, e ad End il valore 5.01.000.

Bottom / Top

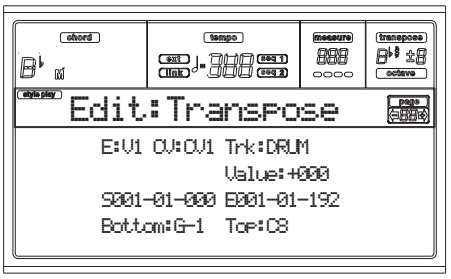
Usate questi parametri per definire la nota più bassa (bottom) e quella più alta (top) del range su cui eseguire la modifica. Assegnando la stessa nota a Bottom e a Top, è possibile selezionare un singolo strumento percussivo in una traccia Drum o Percussion.

Nota: *Questi parametri sono disponibili solo quando è selezionata una traccia Drum o Percussion.*

PAGINA 2 - EDIT: TRANSPOSE

In questa pagina è possibile trasporre la traccia selezionata.

Nota: *Dopo la trasposizione, non dimenticate di cambiare anche il parametro "Tonalità relativa/accordo originale" parametro nella pagina principale di Style Record (vedi pagina 60).*



Dopo aver impostato i vari parametri, premete ENTER per eseguire il comando. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Non modificabili) Questi parametri a sola lettura mostrano lo Style Element e la Chord Variation selezionati. Vedi a pagina 59 i parametri "E (Style Element)" e "CV (Chord Variation)" della pagina principale per informazioni sul modo di selezionare uno Style Element e una Chord Variation diversi.

Trk (Track)

Usate questo parametro per selezionare una traccia.

Se la Chord Variation è lunga quattro battute, e volete selezionarla interamente, assegnare a Start il valore 1.01.000, e ad End il valore 5.01.000.

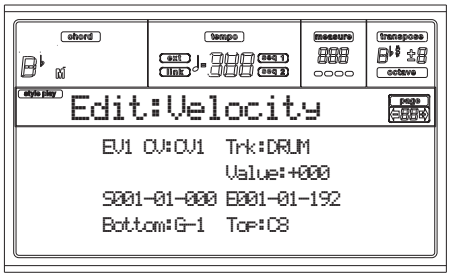
Bottom / Top

Usate questi parametri per definire la nota più bassa (bottom) e quella più alta (top) del range su cui eseguire la modifica. Assegnando la stessa nota a Bottom e a Top, è possibile selezionare un singolo strumento percussivo in una traccia Drum o Percussion. Dato che in un Drum Kit ogni strumento è assegnato ad una nota diversa sulla tastiera, la trasposizione di uno strumento percussivo causa l'assegnazione della parte ad un diverso strumento percussivo.

Nota: *Questi parametri sono disponibili solo quando è selezionata una traccia Drum o Percussion.*

PAGINA 3 - EDIT: VELOCITY

In questa pagina è possibile modificare la dinamica (velocity) delle note della traccia selezionata.



Dopo aver impostato i vari parametri, premete ENTER per eseguire il comando. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Non modificabili) Questi parametri a sola lettura mostrano lo Style Element e la Chord Variation selezionati. Vedi a pagina 59 i parametri "E (Style Element)" e "CV (Chord Variation)" della pagina principale per informazioni sul modo di selezionare uno Style Element e una Chord Variation diversi.

Trk (Track)

Usate questo parametro per selezionare una traccia.

All	Tutte le tracce selezionate. Viene modificata la dinamica di tutte le note della Chord Variation.
Drum…Acc5	Traccia selezionata.

Value

Valore della variazione di dinamica (±127).

S / E (Start/End)

Usate questi parametri per definire i punti di inizio (S) e fine (E) del range da modificare.

Se la Chord Variation è lunga quattro battute, e volete selezionarla interamente, assegnare a Start il valore 1.01.000, e ad End il valore 5.01.000.

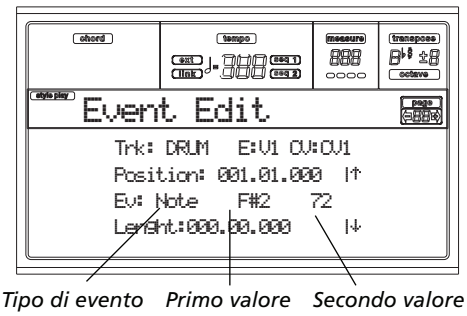
Bottom / Top

Usate questi parametri per definire la nota più bassa (bottom) e quella più alta (top) del range su cui eseguire la modifica. Assegnando la stessa nota a Bottom e a Top, è possibile selezionare un singolo strumento percussivo in una traccia Drum o Percussion.

Nota: *Questi parametri sono disponibili solo quando è selezionata una traccia Drum o Percussion.*

PAGINA 4 - EVENT EDIT

La pagina Event Edit permette di modificare ogni evento all'interno di ogni singola traccia. Vedi "Procedura di Event Edit" a pagina 69 per maggiori informazioni sulla procedura di edit degli eventi.



Trk (Track)

Traccia in edit. Per selezionare una traccia diversa, premete uno dei tasti VOLUME/VALUE A per aprire la finestra Go To Track.

Usate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare una traccia, e premete ENTER per confermare, o EXIT per annullare.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

Style Element e Chord Variation selezionati. Questo parametro non può essere modificato. Per selezionare uno Style Element e una Chord Variation diversi, premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Style Record (vedi "Pagina principale" a pagina 59).

Position

Posizione dell'evento mostrato nel display, nella forma 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' è la misura
- 'bb' è il tempo (movimento)
- 'ccc' è il tic (ogni quarto = 384 tic)

Potete modificare questo parametro per spostare l'evento in una posizione diversa.

Ev (Event)

Tipo e valore dell'evento mostrato nel display. Il tipo di valori assegnabili può cambiare a seconda dell'evento selezionato. Questo parametro mostra inoltre l'indicazione (non modificabile) "End Loop", che segna il termine del pattern.

Evento	Primo valore	Secondo valore
Note	Nome della nota	Velocity
Ctrl	Numero di Control Change	Valore del Control Change
Bend	Valore di bending	–

Per cambiare il tipo di evento, usate i tasti VOLUME/VALUE C per selezionare la riga Event, poi usate gli stessi tasti o i controlli TEMPO/VALUE per selezionare un diverso tipo di evento.

Per selezionare e modificare il valore dell'evento, usate i tasti funzione F3 ed F4 per selezionare rispettivamente il primo o

il secondo valore, poi usate i tasti VOLUME/VALUE G o i controlli TEMPO/VALUE per modificare il valore.

Length

Durata dell'evento Note selezionato. Il formato del valore è lo stesso del parametro "Position".

Nota: *Se modificate una durata di "000.00.000" in un valore diverso, non sarà più possibile tornare al valore originale. Questa durata nulla, piuttosto inusuale, può essere incontrata in alcune tracce di Drum o Percussion delle Song realizzate in modo Backing Sequence.*

Trasporto, navigazione e controlli di edit

Tasti VOLUME/VALUE E/F ed H

Questi tasti funzionano da controlli di "Scorrimento all'evento precedente" (E/F) e "Scorrimento all'evento successivo" (H). Corrispondono alle frecce di scorrimento mostrate nel display.

Tasti VOLUME/VALUE G

Usate questi tasti per selezionare il valore corrispondente.

Tasti F3 ed F4

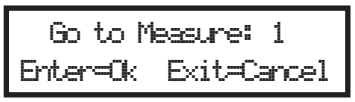
Dopo aver selezionato il parametro con i tasti VOLUME/VALUE G, usate questi tasti per selezionare, rispettivamente, il primo e il secondo valore dell'evento in edit.

Tasto START/STOP

Premete il tasto START/STOP e suonate alcuni accordi sulla tastiera per provare il pattern in edit. Premete ancora START/STOP per fermare il pattern.

SHIFT + << o >>

Tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto << o >> per aprire la finestra Go to Measure.



Usate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare una misura, poi premete ENTER per confermare, o EXIT per annullare.

INSERT

Premete il tasto INSERT per inserire un nuovo evento alla posizione corrente (indicata dal parametro "Position"). I valori standard inseriti sono Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

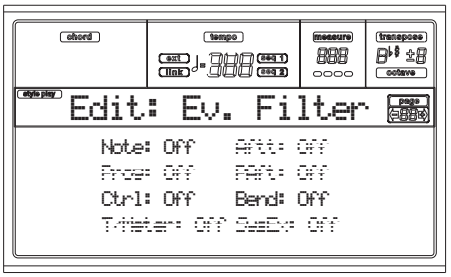
Dopo l'inserimento di un evento, usate i tasti VOLUME/VALUE C per selezionare la riga Event, e gli stessi tasti o i controlli TEMPO/VALUE per selezionare un diverso tipo di evento.

DELETE

Premete il tasto DELETE per cancellare l'evento mostrato nel display.

PAGINA 5 - EVENT FILTER

Questa pagina permette di selezionare i tipi di evento da mostrare nella pagina Event Edit. Potete accedere a questa pagina premendo il tasto PAGE+ mentre vi trovate nella pagina Event Edit.



Ponete ad "Off" i filtri degli eventi che desiderate visualizzare nella pagina Event Edit.

Nota: *Alcuni degli eventi sono "in grigio" (cioè scritti con un carattere "fantasma"), ad indicare che non sono modificabili in uno Style.*

Note — Note.

Ctrl — Eventi di Control Change. Sono ammessi solo i seguenti numeri di Control Change.

Controllo	CC# (Numero di Control Change)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression[(a)]	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

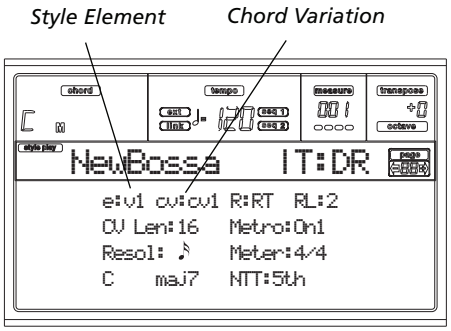
(a). Non è possibile inserire eventi di Expression alla posizione iniziale (Position = 001.01.000). Un valore di Expression è già inserito automaticamente fra i parametri iniziali dello Style Element.

Bend — Eventi di Pitch Bend.

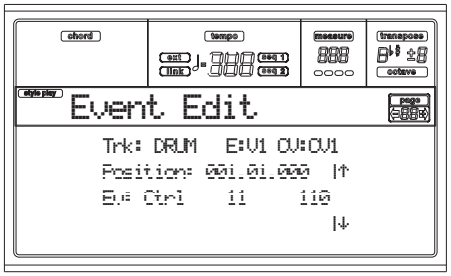
PROCEDURA DI EVENT EDIT

La pagina di Event Edit permette di modificare ogni singolo evento MIDI dello Style Element selezionato. È possibile, per esempio, sostituire una nota con una nota diversa, o modificarne la dinamica (cioè il valore di Velocity). Ecco la procedura di Event Edit nelle sue linee generali.

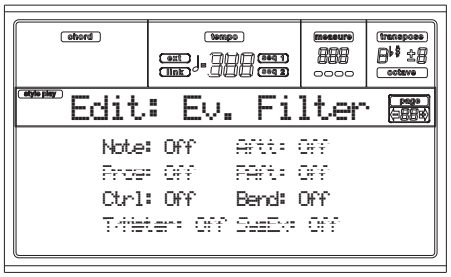
1. Selezionate lo Style da modificare, e premete RECORD per entrare in registrazione. Il led del tasto RECORD si accende, e la pagina principale del modo Style Record appare nel display.



2. Usate i tasti VOLUME/VALUE A, e i tasti funzione F1 ed F2, per selezionare i parametri E (Style Element) e CV (Chord Variation).
   Nota: *Per maggiori informazioni sugli Style Element e le Chord Variation, e sulla struttura dello Style in generale, vedi "Struttura dello Style" a pagina 56.*
3. Premete il tasto MENU, e usate i tasti VOLUME/VALUE (A-H) per selezionare la sezione Event Edit. Appare la pagina Event Edit (vedi "Pagina 4 - Event Edit" a pagina 67 per maggiori informazioni).

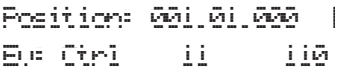


4. Premete il tasto START/STOP per ascoltare la Chord Variation selezionata. Potete suonare degli accordi sulla tastiera, per provare il pattern. Premete nuovamente START/STOP per fermare l'arranger.
5. Premete il tasto PAGE+ per passare alla pagina Event Filter, e ponete ad "Off" i filtri degli eventi che desiderate vedere nel display (vedi "Pagina 5 - Event Filter" a pagina 68 per maggiori informazioni).

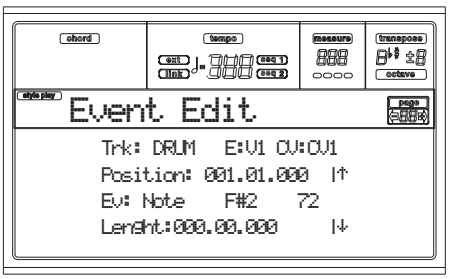


6. Premete il tasto PAGE- per tornare alla pagina Event Edit.
7. Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE A (Trk), per selezionare la traccia da porre in edit. Appare la finestra di dialogo Go To Track.

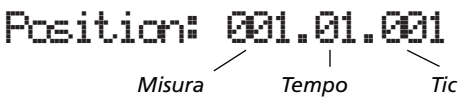
   Usate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare una traccia, e premete ENTER per confermare (o EXIT per annullare).
8. Nel display appare la lista degli eventi contenuti nella traccia selezionata (all'interno dello Style Element e della Chord Variation selezionati al passo 2). Viene mostrato il primo step, chiamato Measure Start. Poiché questo evento contiene dei parametri di inizializzazione, non è possibile modificarlo, e appare "in grigio" (cioè scritto con un carattere "fantasma").



9. Premete uno dei tasti VOLUME VALUE H (freccia Scorrimento in Giù), per passare allo step successivo. In genere si tratta di una nota, che è possibile modificare.



   Per maggiori informazioni sui tipi di eventi e sui loro valori, vedi "Pagina 4 - Event Edit" a pagina 67.
10. Usate i tasti VOLUME/VALUE B per selezionare il parametro Position. Usate questi tasti o i controlli TEMPO/VALUE per modificare la posizione dell'evento.



11. Usate i tasti VOLUME/VALUE C per selezionare il parametro Event. Potete usare i tasti VOLUME/VALUE C o i controlli TEMPO/VALUE per cambiare il tipo di evento. Usate i tasti VOLUME/VALUE G e i tasti funzione F3 ed F4 per selezionare, rispettivamente, il primo e il secondo valore del parametro. Usate i tasti VOLUME/VALUE G o i controlli TEMPO/VALUE per modificare il valore selezionato.

12. Se è selezionato un evento di Note (nota), usate i tasti VOLUME/VALUE D per selezionare il parametro Len-

gth, e usate gli stessi tasti, o i controlli TEMPO/VALUE, per modificare la durata dell'evento.

• Dopo aver modificato l'evento mostrato, potete passare all'evento successivo con i tasti **VOLUME/VALUE H** (Scorrimento all'evento successivo), o all'evento precedente con i tasti **VOLUME/VALUE E/F** (Scorrimento all'evento precedente).

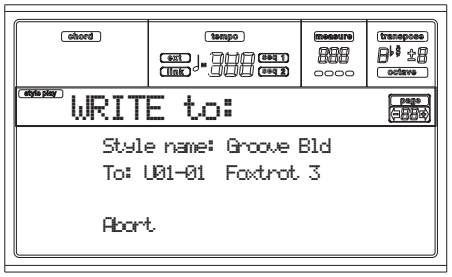
• Potete usare la **combinazione di tasti SHIFT + << o >>** per passare ad un'altra misura (vedi "SHIFT + << o >>" a pagina 68)

• Come spiegato al passo 4, potete premere il tasto START/STOP e suonare alcuni accordi sulla tastiera per ascoltare come suona il pattern dopo le modifiche apportate. Premete ancora START/STOP per fermare il pattern.

13. Usate il tasto INSERT per inserire un evento alla posizione indicata in "Position" (viene inserito un evento di Note con valori standard). Usate il tasto DELETE per cancellare l'evento mostrato nel display.

14. Al termine dell'edit, potete selezionare una traccia diversa (tornando al passo 7), o un diverso Style Element e una diversa Chord Variation (premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Style Record, poi tornate al passo 2).

15. Al termine dell'edit dell'intero Style, premete il tasto WRITE per aprire la pagina Write Style.



• Usate i tasti VOLUME/VALUE A od E per entrare in modo Text Edit e modificare il nome dello Style. Usate i tasti UP/+ e DOWN/- per spostare il cursore, e il DIAL per selezionare un carattere.

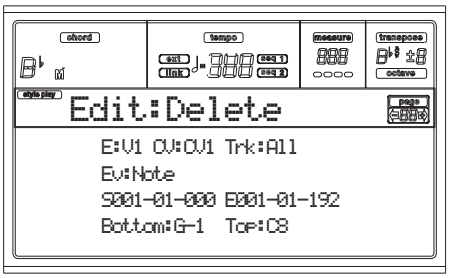
• Usate i tasti VOLUME/VALUE B per selezionare una locazione di destinazione. Il nome dello Style già presente a destinazione è mostrato dopo il numero di Banco-Locazione dello Style.

Attenzione: *Se selezionate uno Style già esistente e confermate il salvataggio, il vecchio Style viene cancellato e sostituito dal nuovo Style. Prima di sovrascriverli, salvate su disco gli Style che non volete perdere.*

16. Premete ENTER per salvare lo Style nella memoria interna, o uno dei tasti VOLUME/VALUE D (Abort) per cancellare ogni modifica eseguita in modo Style Record. Quando il messaggio "Are you sure?" appare a schermo, premete ENTER per confermare, o EXIT per tornare alla pagina Write Style.

PAGINA 6 - EDIT: DELETE

Questa pagina permette di cancellare singoli elementi o singoli eventi MIDI dallo Style.



Dopo aver impostato i vari parametri, premete ENTER per eseguire il comando. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Non modificabili) Questi parametri a sola lettura mostrano lo Style Element e la Chord Variation selezionati. Vedi a pagina 59 i parametri "E (Style Element)" e "CV (Chord Variation)" della pagina principale per informazioni sul modo di selezionare uno Style Element e una Chord Variation diversi.

Trk (Track)

Usate questo parametro per selezionare una traccia.

All	Tutte le tracce selezionate. Dopo la cancellazione, la Chord Variation rimane vuota.
Drum…Acc5	Traccia selezionata.

Ev (Event)

Tipo di eventi MIDI da cancellare.

All	Tutti gli eventi. Le battute non vengono rimosse dalla Chord Variation.
Note	Tutte le note nel range selezionato.
Dup.Note	Tutte le note doppie. Quando vengono trovate due note con stessa altezza, alla stessa posizione, quella di dinamica minore viene cancellata.
A.Touch	Eventi di After Touch. ***Nota:*** *Questo tipo di dati è automaticamente cancellato durante la registrazione.*
P.Bend	Eventi di Pitch Bend.
PrChange	Eventi di Program Change, senza i dati collegati di Control Change #00 (Bank Select MSB) e #32 (Bank Select LSB). ***Nota:*** *Questo tipo di dati è automaticamente cancellato durante la registrazione.*
C.Change	Tutti gli eventi di Control Change, per esempio Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal…
CC00/32…CC127	Singolo evento di Control Change. I Control Change formati da un doppio messaggio MSB + LSB (come 00/32 per il Bank Select) sono sempre inviati insieme. ***Nota:*** *Alcuni dati di CC vengono automaticamente rimossi durante la registrazione. Vedi la tabella a pagina 58 per maggiori informazioni sui dati ammessi.*

S / E (Start/End)

Usate questi parametri per definire i punti di inizio (S) e fine (E) del range da cancellare.

Se la Chord Variation è lunga quattro battute, e volete selezionarla interamente, assegnare a Start il valore 1.01.000, e ad End il valore 5.01.000.

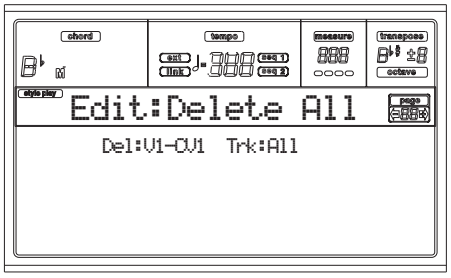
Bottom / Top

Usate questi parametri per definire la nota più bassa (bottom) e quella più alta (top) del range di note da cancellare. Assegnando la stessa nota a Bottom e a Top, è possibile selezionare un singolo strumento percussivo in una traccia Drum o Percussion.

Nota: *Questi parametri sono disponibili solo quando sono selezionati gli eventi All o Note.*

PAGINA 7 - EDIT: DELETE ALL

Questa funzione permette di cancellare rapidamente lo Style Element o la Chord Variation selezionata, oppure l'intero Style, riportando tutti i parametri allo stato iniziale.



Dopo aver impostato i vari parametri, premete ENTER per eseguire il comando. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

Quando ci si trova in questa pagina, è possibile premere il tasto corrispondente nel pannello di controllo per selezionare uno Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

Del (Delete)

Usate questo parametro per selezionare l'intero Style, uno Style Element, o una singola Chord Variation.

All	Tutti gli Style Element, cioè l'intero Style. Quando Del=All e Trk=All, viene cancellato l'intero Style, e tutti i parametri vengono riportati allo stato iniziale.
Var1…End2	Singolo Style Element.
V1-CV1…E2-CV2	Singola Chord Variation.

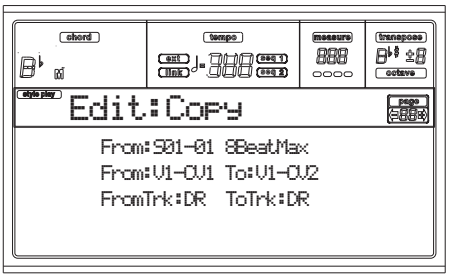
Trk (Track)

All	Tutte le tracce dello Style, dello Style Element o della Chord Variation selezionata.
Drum-Acc5	Singola traccia dello Style, dello Style Element o della Chord Variation selezionata.

PAGINA 8 - EDIT: COPY

In questa pagina è possibile copiare una traccia una Chord Variation o uno Style Element all'interno dello stesso Style, o da un altro Style. Inoltre, è possibile copiare l'intero Style.

Attenzione: *L'operazione di Copy cancella tutti i dati a destinazione.*



Dopo aver impostato i vari parametri, premete ENTER per eseguire il comando. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

Nota: *Se vengono copiati troppi eventi alla stessa posizione, appare il messaggio "Too many events!" e l'operazione di copia viene annullata.*

Nota: *Quando si copia su una Chord Variation già esistente, i Program Change non vengono copiati, per lasciare inalterati i Program originali della Chord Variation.*

Quando ci si trova in questa pagina, è possibile premere il tasto corrispondente nel pannello di controllo per selezionare uno Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

From Style

Usate il primo parametro per selezionare lo Style, la Chord Variation o lo Style Element da cui copiare la traccia.

From… to Style Element/Chord Variation

Usate questi parametri per selezionare lo Style Element o la Chord Variation di origine (From) e destinazione (To).

Nota: *Non è possibile copiare da una Variation ad uno Style Element di tipo diverso (o viceversa), poiché la loro struttura è differente.*

All	Tutti gli Style Element, quindi l'intero Style. Non è possibile modificare la destinazione, automaticamente posta ad All.
Var1…End2	Singolo Style Element.
V1-CV1…E2-CV2	Singola Chord Variation.

From… to Track

Usate questi parametri per selezionate la traccia all'origine e alla destinazione della copia. Questa funzione è utile per raddoppiare le parti e rafforzare il pattern.

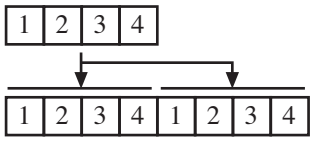
All	Tutte le tracce dello Style, Style Element o Chord Variation selezionato.
Drum-Acc5	Singola traccia dello Style, Style Element o Chord Variation selezionato.

Copiare una Chord Variation di lunghezza diversa dalla destinazione

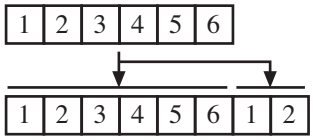
È possibile copiare una Chord Variation su una Chord Variation di lunghezza differente. Tenete in mente, però, quanto segue:

- Se la lunghezza della Chord Variation di origine è un sottomultiplo della lunghezza della Chord Variation di

destinazione, la Chord Variation all'origine viene copiata più volte, fino a riempire l'intera lunghezza della Chord Variation di destinazione. Per esempio, se l'origine è lunga 4 battute, e la destinazione 8 battute, la sorgente viene copiata due volte di seguito.



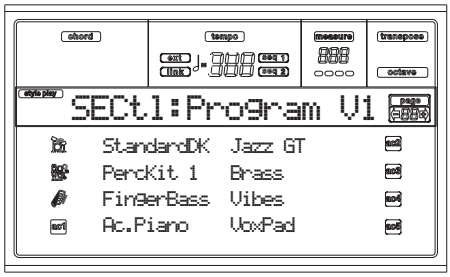
- Se la Chord Variation di origine non è un sottomultiplo della Chord Variation di destinazione, la Chord Variation di origine viene copiata per un numero di battute sufficiente a riempire la lunghezza della Chord Variation di destinazione. Per esempio, se l'origine è lunga 6 battute, e la destinazione 8 battute, la sorgente viene copiata una volta, poi le prime due battute vengono copiate nelle rimanenti due battute della destinazione.



Suggerimento: *Evitate di copiare una Chord Variation su una Chord Variation di metro diverso, per esempio una Chord Variation in 4/4 su una in 3/4.*

PAGINA 9 - STYLE ELEMENT CONTROLS: PROGRAMS

In questa pagina è possibile assegnare un diverso Program ad ogni traccia dello Style Element selezionato. Ogni Style Element può avere diversi Program; dopo aver salvato il nuovo Style, non dimenticate di porre il parametro "Prog" ad "Original" (vedi pagina "Prog (Program)" a pagina 53), per consentire allo Style di selezionare i Program "scavalcando" le impostazioni della Style Performance.



Quando ci si trova in questa pagina, è possibile premere il tasto corrispondente nel pannello di controllo per selezionare uno Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

Per copiare le impostazioni di questa pagina su un altro Style Element, tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto corrispondente allo Style Element di destinazione della copia.

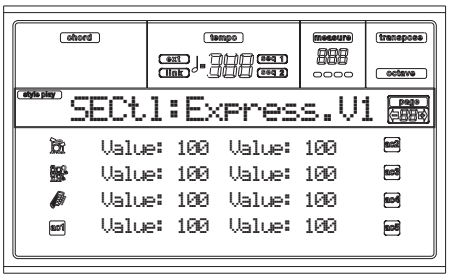
Program

Usate la sezione PROGRAM/PERFORMANCE per assegnare un Program alla traccia selezionata.

PAGINA 10 - STYLE ELEMENT CONTROLS: EXPRESSION

In questa pagina è possibile modificare il valore del controllo di Expression (CC#11) per ogni traccia dello Style. In questo modo è possibile ridurre il livello relativo di una traccia in ogni singolo Style Element, senza dover ridurre il volume generale dello Style agendo sul Volume della Style Performance.

Si tratta di una funzione molto utile nei casi in cui ci siano Program diversi assegnati alla stessa traccia nei vari Style Element, con livelli individuali diversi nei vari Program.



Quando ci si trova in questa pagina, è possibile premere il tasto corrispondente nel pannello di controllo per selezionare uno Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

Per copiare le impostazioni di questa pagina su un altro Style Element, tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto corrispondente allo Style Element di destinazione della copia.

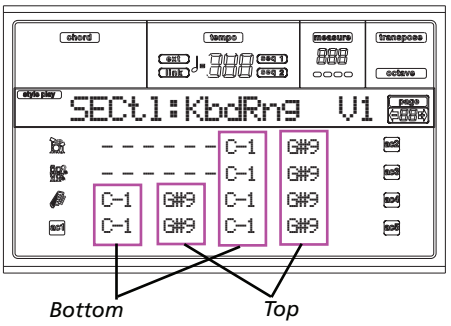
Value

Usate questo parametro per indicare il valore di Expression per la traccia corrispondente.

PAGINA 1 - STYLE ELEMENT CONTROLS: KEYBOARD RANGE

Il Keyboard Range trasporne automaticamente ogni nota del pattern che altrimenti suonerebbe troppo in alto o troppo in basso, rispetto al range naturale dello strumento originale, quando viene trasposta dall'arranger. Di conseguenza si ha una sonorità più naturale per ogni strumento dell'accompagnamento.

Per esempio, il limite più basso per la chitarra è E2. Se si suona un accordo che ricade sotto l'E2, il pattern trasposto può eccedere questo limite, e suonare poco naturale. Per risolvere il problema basta porre il limite Bottom a E2 per la traccia di chitarra.



Nota: *Il Keyboard Range viene ignorato durante la registrazione. La traccia selezionata può quindi suonare nell'intera estensione della tastiera.*

Quando ci si trova in questa pagina, è possibile premere il tasto corrispondente nel pannello di controllo per selezionare uno Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

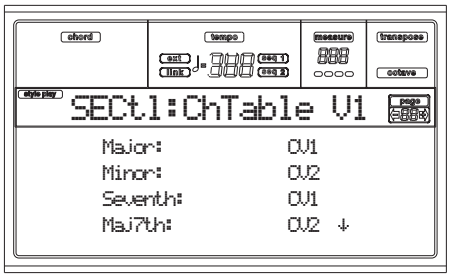
Per copiare le impostazioni di questa pagina su un altro Style Element, tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto corrispondente allo Style Element di destinazione della copia.

Bottom/Top

Usate questi parametri per impostare il limite basso (bottom) e alto (top) dell'area di tastiera assegnata alla traccia corrispondente.

PAGINA 12 - STYLE ELEMENT CONTROLS: CHORD VARIATION TABLE

In questa pagina è possibile assegnare una Chord Variation ad ognuno degli accordi riconosciuti dallo strumento. Quando un accordo viene riconosciuto, la Chord Variation assegnata a quell'accordo viene automaticamente selezionata dall'arranger.



Quando ci si trova in questa pagina, è possibile premere il tasto corrispondente nel pannello di controllo per selezionare uno Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

E-F (Scorrimento in su), G-H (Scorrimento in giù)

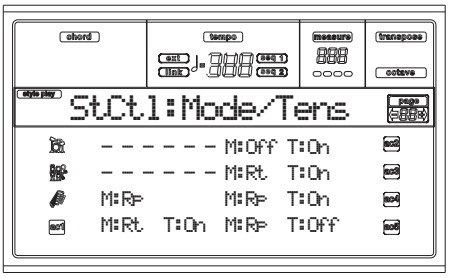
Usate questi tasti per scorrere nel display i parametri disponibili.

Accordi / Chord Variation

Usate questi parametri per assegnare una Chord Variation ad ognuno degli accordi elencati.

PAGINA 13 - STYLE CONTROLS: MODE/ TENSION

In questa pagina è possibile programmare lo stato di Retrigger delle tracce dello Style, e attivare/disattivare la Tension per le tracce di tipo Accompaniment.



Quando ci si trova in questa pagina, è possibile premere il tasto corrispondente nel pannello di controllo per selezionare uno Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

M (Mode)

Questo parametro armonizza le note delle tracce Bass o Acc1-5 al nuovo accordo, quando l'accordo viene cambiato.

Off	Quando si suona un nuovo accordo, le note che stanno suonando vengono fermate. La traccia rimane in silenzio finché l'arranger non incontra un'altra nota del pattern.
Rt	(Retrigger) La nota viene interrotta, e vengono suonate nuove note che si adattano all'accordo suonato.
Rp	(Repitch) Vengono suonate nuove note che si adattano all'accordo riconosciuto, cambiando l'intonazione della nota che sta già suonando. Il suono non viene interrotto. Questa opzione è molto utile per le tracce di chitarra e basso.

T (Tension)

La Tension aggiunge all'accompagnamento note (9th, 11th e/o 13th) realmente suonate, anche se non sono scritte nel pattern dello Style. Questo parametro indica se la Tension inclusa nell'accordo riconosciuto debba essere o meno aggiunta alle tracce Acc1-5.

On	La Tension viene aggiunta.
Off	La Tension non viene aggiunta.

11. MODO OPERATIVO SONG PLAY

Grazie al modo operativo "Song Play" potete ascoltare le Song (riprodotte direttamente dalla scheda), offrendo anche la possibilità di suonare assieme alla base con le quattro tracce in tempo reale (Upper 1-3, Lower). Dato che Pa50SD è dotato di 2 Sequencer che possono funzionare anche contemporaneamente è possibile mettere in esecuzione due Song assieme. Questo risulta molto utile per effettuare mixaggi tra due brani durante una esecuzione dal vivo.

LE SONG E IL FORMATO STANDARD MIDI FILE

Il formato supportato da Pa50SD è lo Standard MIDI File (SMF), uno standard universalmente adottato dalle industrie di strumenti musicali e nella computer music. Lo SMF, quindi, garantisce la trasportabilità di un file attraverso piattaforme completamente diverse fra loro (strumenti musicali di qualsiasi marca, PC, Mac).

Alcune differenze potrebbero essere udibili fra i suoni riprodotti da una delle 16 tracce presenti nella Song. Utilizzando esclusivamente i suoni del General MIDI (vedi tabelle in Appendice) sarà possibile fare in modo che il brano suoni sempre e ovunque con gli strumenti appropriati. Se nel brano sono invece stati utilizzati i Program esclusivi di Korg non sarà possibile ottenere la stessa sonorità utilizzando strumenti di altre marche.

Ricapitolando: utilizzando uno SMF in modalità Song Play non esisteranno problemi se questi farà uso di suoni compatibili con le mappature standard del General MIDI (Level 1 e Level 2). SMF che utilizzano suoni proprietari di altri marchi potrebbero suonare non correttamente.

Nella eventualità caricate lo SMF in modalità Song, riassegnate manualmente i Program che risultassero errati con analoghi presenti nella Pa50SD, e salvate lo SMF modificato. Sarà ora possibile ascoltare il brano con i Program corretti in Song Play.

CONTROLLI DEI SEQUENCER

Due set di comandi separati sono disponibili per i due sequencer: Utilizzate i controlli SEQ1 per il Sequencer 1 e i controlli SEQ2 per il Sequencer 2. Vedi "CONTROLLI DI TRASPORTO DEI SEQUENCER - SEQ1 e SEQ2" a pagina 18 per ulteriori informazioni).

MIDI CLOCK

In modalità Song Play il MIDI Clock è in ogni caso generato internamente dal sequencer, anche se il parametro Clock è posto a External (vedi "Clock" a pagina 136). Pa50SD inoltre trasmette solamente il messaggio di MIDI Clock generato dal Sequencer 1.

SELEZIONE DEI SEQUENCER DURANTE LE OPERAZIONI DI EDITING

Entrando in modalità Edit è possibile selezionare i parametri di programmazione dei Sequencer. Nella pagina principale selezionare S1 (tasti A) o S2 (tasti B) per selezionare il Sequencer su cui si intende lavorare (vedi "Pagina principale" a pagina 77).

SELEZIONE NUMERICA DI UNA SONG

Ad ogni Song presente nella scheda, Pa50SD assegna automaticamente un numero progressivo (fino ad un massimo di 9.999). Questo numero è visibile a sinistra del nome del file nella pagina di selezione della Song.

In modalità Song Play i 10 tasti di selezione dei banchi di STYLE agiscono come tastierino numerico: utilizzateli per comporre il numero di 3 cifre che corrisponde alla Song che si ha intenzione di selezionare. La funzione è attiva nelle pagine Lyrics, Song Select e Principale. Questo metodo velocizza la ricerca dei brani.

Selezione di una Song nella pagina di Song Select

1. Aprite la pagina di selezione di una Song.
1. Selezionate la scheda e aprite la cartella contenente la Song da selezionare. La cartella selezionata verrà memorizzata ed utilizzata anche per le successive selezioni (anche nelle pagine Lyrics e Principale).
2. Componete il numero a quattro cifre che corrisponde alla Song da selezionare: ad esempio se la Song è la numero "1043" componete nell'ordine 1, 0, 4 e 3).

Dopo l'inserimento del quarto numero, la finestra scomparirà automaticamente e la Song verrà selezionata.

- Se il numero della Song è di soli 1, 2 o 3 caratteri, componete il numero, poi premete ENTER per confermare (per esempio: se la Song è la numero "52", componete 5, 2, ENTER).

  Nota: *Se nessuna Song corrisponde al numero digitato apparirà un messaggio "Song not available" (Song non disponibile): premete un tasto qualsiasi per farlo scomparire o attendere circa 3 secondi.*

Selezionare una Song nella pagina principale

Componete il numero corrispondente alla Song da selezionare. Verrà selezionato il brano corrispondente nella cartella correntemente selezionata nella pagina di Song Select, che sarà reso disponibile nel Sequencer attivo.

Selezionare una Song nella pagina Lyrics

Comporre il numero corrispondente alla Song da selezionare. Verrà selezionato il brano corrispondente nella cartella correntemente selezionata nella pagina di Song Select, che sarà reso disponibile nel Sequencer attivo.

TRACCE REALTIME E TRACCE DEL SEQUENCER

Pa50SD è equipaggiato con un doppio Sequencer. Ogni Song può sfruttare un massimo di 16 tracce per un totale di 32 tracce. Inoltre è possibile suonare contemporaneamente anche le tracce Realtime (Upper 1, 2, 3 e Lower), modificandone il Volume, lo stato di Mute, o la selezione del Program.

Entrando in Song Play dal modo Style Play, le tracce Realtime mantengono le stesse impostazioni del modo Style Play. Il metodo più veloce per selezionare i Program con le loro impostazioni di Effetti in modo Song Play è quella di richiamare una Performance.

MASTER VOLUME, SEQUENCER VOLUME, BALANCE

Mentre il cursore di MASTER VOLUME controlla il volume generale dello strumento, il cursore ACC/SEQ VOLUME regola solo il volume delle tracce dei Sequencer. Questo permette di gestire il volume dei Sequencer indipendentemente da quello delle tracce in tempo reale. Il cursore BALANCE permette di effettuare dei mixaggi fra il Sequencer 1 e il Sequencer 2. Lasciarlo in posizione centrale per ottenere il massimo volume di entrambi i Sequencer.

EFFETTI NEL MODO SONG PLAY

Pa50SD dispone di quattro multieffetti digitali programmabili, o DSP (Digital Signal Processors). In modo Song Play è possibile utilizzare due o quattro effetti contemporaneamente.

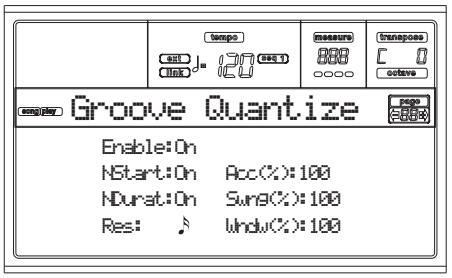
Nota: *Durante l'esecuzione di una Song a quattro effetti (A-D), non è possibile modificare nessun parametro di programmazione degli effetti. Questi parametri appariranno con un carattere speciale nel display.*

- Una Song creata con Pa50SD (in modo Song o Backing Sequence) può utilizzare fino a 4 effetti, e ogni traccia essere assegnata indipendentemente alla coppia di effetti A/B o C/D.
- Un comune Standard MIDI File compatibile con il General MIDI utilizza 2 effetti (solitamente un riverbero e un chorus). I due effetti rimanenti possono essere utilizzati per le tracce Realtime.
- Con il parametro "S2 FX Mode" posto ad "AB" (vedi pagina 85) la coppia di effetti A/B verrà utilizzata sia dal Sequencer 1 che dal Sequencer 2. La coppia di effetti C/D verrà utilizzata dalle tracce Realtime.
- Con il parametro "S2 FX Mode" posto a "CD" (vedi pagina 85) il Sequencer 1 utilizzerà la coppia di effetti A/B mentre il Sequencer 2 sfrutterà la coppia C/D assieme alle tracce Realtime.

FINESTRA DI GROOVE QUANTIZE

È possibile applicare diversi tipi di "quantizzazione" in tempo reale al Sequencer 1. La "Groove-quantization" permette di modificare, in maniera molto semplice, la ritmica del brano, spostando le note in esecuzione vicino a una cosiddetta "griglia ritmica" che l'utente può personalizzare a propria scelta. Consigliamo di provare a lungo questa funzione, che offre un'affascinante possibilità di sperimentazione musicale.

In Song Play premete il tasto G.QUANTIZE. Il display apparirà come nell'immagine:



Premete EXIT per uscire da questa videata.

Enable

Abilita o meno la funzione di Groove Quantize. Viene automaticamente messo a "Off" ogni volta che lo strumento viene acceso o dopo la selezione di un nuovo brano.

NStart (Note Start)

Abilita o disabilita la quantizzazione dell'evento di Nota On, ovvero dell'inizio della nota.

NDurat (Note Duration)

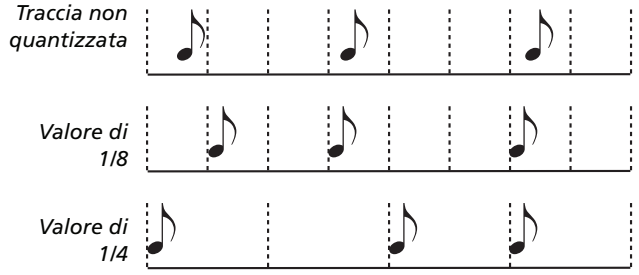
Abilita o meno la quantizzazione dell'evento di Nota Off, ovvero dell'evento che interrompendo una nota ne determina anche la durata.

Res (Resolution)

Risoluzione della griglia di quantizzazione. Questo parametro determina la quantizzazione in base al valore musicale della nota (1/4, 1/8, 1/16, ecc).

𝅘𝅥𝅯 (1/32)…♩ (1/4)

Risoluzione in base al valore della nota (un piccolo "3" dopo il valore imposta un tempo "terzinato"). Ad esempio, selezionando il valore di 1/8, tutte le note verranno spostate alla griglia in ottavi (1/8) più vicina. Selezionando 1/4, tutte le note verranno spostate alla griglia in quarti (1/4) più vicina.



Acc (Accuracy)

Accuratezza di quantizzazione espressa in percentuale. Ad esempio se Acc=50 e la nota si trova distante 20 tic (1 tic = unità di tempo minima gestita dal Sequencer) distante dalla griglia stabilita dal parametro "Resolution", la nota verrà spostata di 10 tic in quella direzione.

0 La quantizzazione è disabilitata.

100 Massima accuratezza. La nota viene spostata esattamente sopra la griglia impostata.

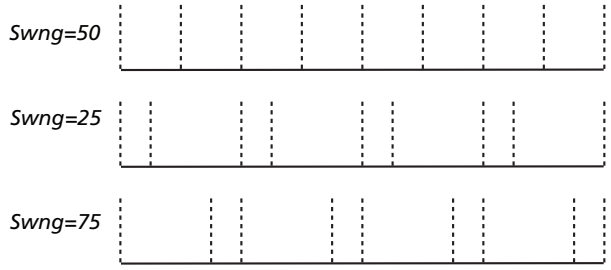
Swng (Swing)

Asimmetria di quantizzazione espressa in valore percentuale. Gli assi che compongono la griglia vengono spostati per ricreare il tipico "Swing feel".

0 Gli assi pari della griglia vengono completamente spostati verso gli assi dispari che li precedono.

50 La griglia ha assi perfettamente equidistanti.

100 Gli assi pari della griglia vengono completamente spostati verso gli assi dispari che li seguono.

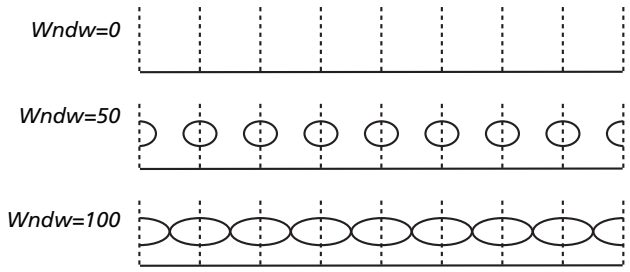


Wndw (Window)

Area di intervento della quantizzazione, espresso in valore percentuale in relazione agli assi della griglia.

0 La finestra di quantizzazione corrisponde esattamente all'asse della griglia. Nessuna quantizzazione viene effettuata.

100 La finestra di quantizzazione si estende fino alla finestra più vicina: tutti gli eventi risultano quantizzati.



FINESTRA 'WRITE'

È possibile salvare nella memoria interna le impostazioni globali dei due sequencer (Seq1+Seq2 Setup). Viene salvato un set separato di impostazioni per ognuno dei due sequencer.

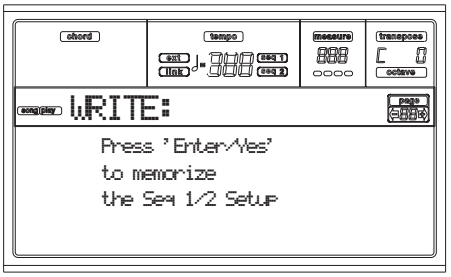
Questo Setup memorizza le impostazioni degli effetti interni (Internal FX), lo stato Internal/External e lo stato Play/Mute di ogni traccia. Quando viene selezionata una nuova Song, il Setup salvato viene richiamato automaticamente, e tutti i parametri della Song vengono resettati.

- Le impostazioni globali dei parametri degli effetti interni (Internal FX) permettono, ad esempio, di assegnare a tutte le Song di una serata un riverbero adatto al locale in cui ci si esibisce, senza dover modificare individualmente ogni Song. (Questo vale solo per Song non provenienti dalla Pa50SD/80).
- Le impostazioni globali dello stato di Internal/External delle tracce permettono, ad esempio, di inviare la traccia di pianoforte di tutte le Song ad un expander di pianoforte dedicato (è sufficiente porre ad External la traccia di Piano, e salvare il Setup).
- L'impostazione globale dello stato di Play/Mute delle tracce permette di porre in mute le tracce che non desiderate suonare durante il concerto, per esempio la traccia di canto. (Questo vale solo per Song non provenienti dalla Pa50SD/80).

Per maggiori informazioni sull'impostazione degli effetti interni (Internal FX) per il modo Song Play, vedi "Pagina 3 - Mixer: FX send A/B" a pagina 80 o "Pagina 3 - Mixer: FX send C/D" a pagina 81, e le pagine seguenti.

Ecco la procedura per salvare il Seq1+Seq2 Setup in memoria.

1. Mentre siete in modo Song Play, premete WRITE. Appare la pagina Write.



2. Premete ENTER per confermare, o EXIT per annullare.

Se confermate, il Setup viene salvato nel Global. A quel punto potete salvare questo Setup sulla scheda insieme ai dati Global.

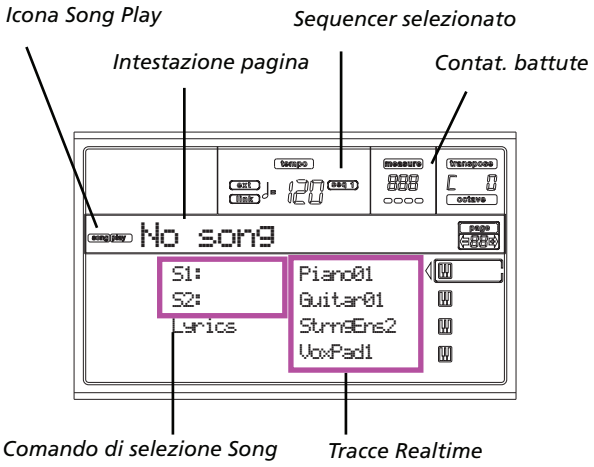
PAGINA PRINCIPALE

Premete il tasto SONG PLAY per accedere a questa pagina da un altro modo operativo.

Nota: *Passando dal modo Style Play al modo Song Play, molti parametri delle tracce di Song vengono reinizializzati.*

Premete il tasto EXIT/NO per accedere a questa pagina dal Menu o da qualsiasi altra pagina di edit del modo Song Play.

Per visualizzare le tracce della Song premete il tasto TRK SELECT. Premuto la prima volta verranno visualizzate le tracce da 1 a 8 (led TRK SELECT acceso); premuto una seconda volta verranno visualizzate le tracce da 9 a 16 (led TRK SELECT lampeggiante); premuto ancora visualizzerà di nuovo la pagina principale con la selezione dei Sequencer e delle tracce Realtime (led TRK SELECT spento).



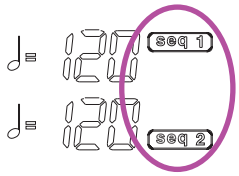
Icona Song Play

Quando appare nel display, questa icona mostra che lo strumento si trova in modo Song Play.

Intestazione di pagina

Questa riga di caratteri mostra il Sequencer attivo e la Song eventualmente selezionata ("S1:NomeSong" o "S2:NomeSong"). Quando nessun brano è selezionato, verrà visualizzato solamente il nome del Sequencer attivo ("S1:" o "S2:"). Il messaggio "No Song" indica che nessun Sequencer o nessuna Song sono attualmente selezionati.

Premete i tasti A (S1:) o B (S1:) per selezionare il Sequencer 1 o il Sequencer 2. Una volta selezionato uno dei due Sequencer, apparirà l'icona corrispondente a destra del Tempo metronomico.



Quando un file di Jukebox è in esecuzione, il suo nome appare nell'intestazione di pagina.

Sequencer selezionato

Questi indicatori mostrano quale Sequencer sia attivo. Utilizzate i pulsanti VOLUME/VALUE A e B per selezionare uno dei due Sequencer.

Contatore battute

Questo contatore mostra la battuta corrente della Song nel Sequencer attivo.

A (S1:NomeSong)

Premuta la prima volta (con una Song selezionata in precedenza) questa coppia di tasti seleziona il Sequencer 1. Premuta una seconda volta (o con nessuna Song selezionata) attiva la pagina di selezione delle Song (vedi "Pagina 'Song Select'" a pagina 78), dove sarà possibile selezionare uno Standard MIDI File o un file Jukebox per il Sequencer 1.

Se si seleziona una Song mentre un'altra è in esecuzione con lo stesso Sequencer, viene subito messa in esecuzione la nuova Song selezionata. Lo stesso accade selezionando una Song selezionata con il tastierino numerico (vedi "Selezione numerica di una Song" a pagina 74).

B (S2:NomeSong)

Premuta la prima volta (con una Song selezionata in precedenza) questa coppia di tasti seleziona il Sequencer 2. Premuta una seconda volta (o con nessuna Song selezionata) attiva la pagina di selezione delle Song (vedi "Pagina 'Song Select'" a pagina 78), dove sarà possibile selezionare uno Standard MIDI File per il Sequencer 2.

Se si seleziona una Song mentre un'altra è in esecuzione con lo stesso Sequencer, viene subito messa in esecuzione la nuova Song selezionata. Lo stesso accade selezionando una Song selezionata con il tastierino numerico (vedi "Selezione numerica di una Song" a pagina 74).

C (Lyrics)

Apre la pagina di visualizzazione di testi ed accordi (vedi "Pagina 'Lyrics'" a pagina 78). Le Lyrics verranno visualizzate solamente se sono contenute nella Song selezionata, e se sono in uno dei formati standard riconosciuti dalla Pa50SD.

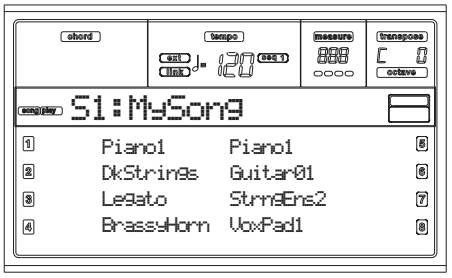
E (Upper 1 Program), F (Upper 2 Program), G (Upper 3 Program), H (Lower Program)

Nomi dei Program assegnati alle tracce Realtime. Utilizzate questi tasti per selezionare, attivare/disattivare o modificare il volume delle tracce corrispondenti.

PAGINA DELLE TRACCE 1-8

Per vedere e modificare le tracce 1-8 premete il tasto TRK SELECT dalla pagina principale. Il led TRK SELECT si accende.

Premete il tasto TRK SELECT due volte per ritornare alla pagina principale.

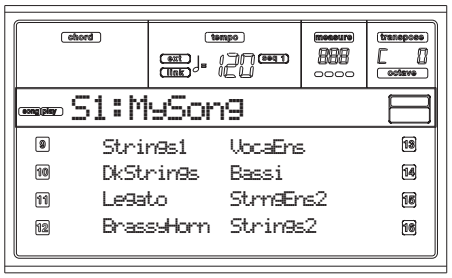


A-H (Programmi delle tracce 1-8)

Nome dei Program assegnati alle tracce 1-8. Utilizzate questi tasti per selezionare, attivare/disattivare o cambiare il volume delle tracce corrispondenti.

PAGINA DELLE TRACCE 9-16

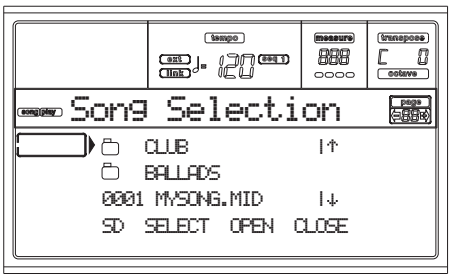
Per vedere e modificare le tracce 9-16 premete il tasto TRK SELECT una volta dalla pagina delle tracce 1-8, o due volte dalla pagina principale. Il led TRK SELECT inizierà a lampeggiare.
Premete il tasto TRK SELECT una volta per tornare alla pagina principale.



A-H (Programmi delle tracce 9-16)
Nome dei Program assegnati alle tracce 9-16. Utilizzate questi tasti per selezionare, attivare/disattivare o cambiare il volume delle tracce corrispondenti.

PAGINA 'SONG SELECT'

Questa pagina appare premendo i tasti A (S1:) o B (S2:) nella pagina principale. È possibile accedere a questa pagina anche premendo PAGE+.
Premete EXIT (o PAGE-) per ritornare alla pagina principale del modo Song Play, senza selezionare una Song.



In questa pagina è possibile selezionare una Song per il Sequencer attivo, o un file Jukebox per il Sequencer 1.
Nota: *Ogni sequencer può leggere una directory diversa.*

A-C (File, Cartelle)
Portate il file ".MID", ".KAR", ".JBX", o la cartella da selezionare, sulla prima riga del display. Per selezionare un file premete il tasto F2 (Select). Per aprire una cartella premete il tasto F3 (Open).

Il simbolo "" identifica una cartella.

E-F (Tasti di Scorrimento verso l'alto)
Fanno scorrere la lista verso l'alto. Per passare alla sezione alfabetica precedente, tenete premuto il tasto SHIFT, e premete uno di questi tasti.

G-H (Tasti di Scorrimento verso il basso)
Fanno scorrere la lista verso il basso. Per passare alla sezione alfabetica successiva, tenete premuto il tasto SHIFT, e premete uno di questi tasti.

Controlli TEMPO/VALUE
Fanno scorrere la lista verso l'alto o verso il basso.

F1 (SD)
Premete questo pulsante dopo avere sostituito una scheda nell'apposito lettore. La nuova scheda viene letta e l'elenco dei file mostrato sul display viene aggiornato.

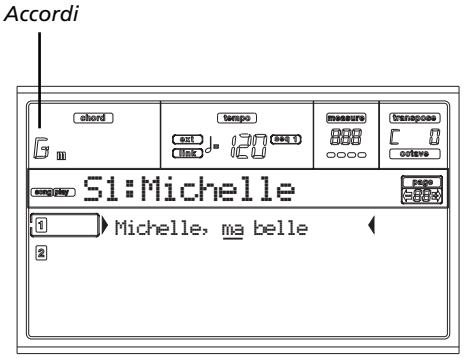
F2 (Select)
Seleziona il file che compare nella prima riga del display (file Song o Jukebox). Se una Song è già in esecuzione viene fermata, e la nuova Song viene mandata in esecuzione. Il display ritorna alla pagina principale.

F3 (Open)
Apre la cartella selezionata per mostrarne il contenuto. La cartella viene identificata dalla icona "".

F4 (Close)
Chiude la cartella aperta, rimandando alla cartella superiore.

PAGINA 'LYRICS'

Questa pagina mostra i testi e le sigle degli accordi (in notazione anglosassone) eventualmente inclusi all'interno dei midifile.
Per accedere a questa pagina premete uno dei tasti corrispondenti alla voce Lyrics nella pagina principale, o due volte il tasto PAGE+ (vedi "Pagina principale" a pagina 77).



Premete il tasto EXIT per uscire da questa pagina e ritornare alla pagina principale del modo Song Play.
Mentre la Song è in esecuzione, il testo e gli accordi eventualmente contenuti nel file vengono visualizzati a tempo con la musica. Il testo viene progressivamente sottolineato:

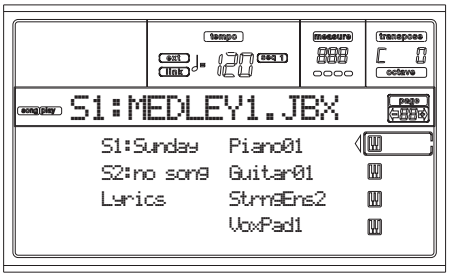
Michelle, ma belle

A (1)
Premete questa coppia di tasti per visualizzare i testi e gli accordi del Sequencer 1.

B (2)
Premete questa coppia di tasti per visualizzare i testi e gli accordi del Sequencer 2.

RIPRODUZIONE DI UN FILE JUKEBOX

Utilizzando il Sequencer 1 è possibile selezionare un file di Jukebox (file con estensione ".JBX") invece di una singola Song. Questo avvia la esecuzione di una lista di Song memorizzata in precedenza e salvata come file di Jukebox.



Nota: *Il file di Jukebox può essere eseguito solo dal Sequencer 1.*

Nota: *Per creare un file di Jukebox, selezionate la pagina Jukebox (vedi pagina 84).*

Attenzione: *Se una Song inclusa nella lista in esecuzione viene cancellata, il Sequencer si ferma e appare il messaggio "No Song". È comunque possibile passare alla Song successiva premendo la combinazione SHIFT + >> del Seq1, quindi il tasto PLAY/STOP.*

Controlli di trasporto

Quando si seleziona un file di Jukebox, i controlli del Sequencer 1 si comportano in maniera leggermente differente che con le Song.

<< e >> Premuti da soli, questi tasti funzionano da Avanzamento e Indietreggiamento veloce.

SHIFT Tenendo premuto il tasto SHIFT, permettono di passare alla Song precedente o successiva nella lista.

PAUSE Mette in Pausa il sequencer alla posizione attuale. Premete PAUSE o PLAY/STOP per riavviare l'esecuzione.

PLAY/STOP Avvia o ferma l'esecuzione della Song selezionata. Premendo STOP il Sequencer torna alla misura 1 della Song corrente.

Se la pagina di Jukebox è aperta, è possibile iniziare l'esecuzione della lista, partendo dalla Song che si trova nella prima riga del display. Vedi "Pagina 9 - Jukebox" a pagina 84.

MENU

Da qualsiasi pagina, premendo il tasto MENU, viene visualizzato il Menu del modo Song Play. Questo Menu permette di accedere alle varie pagine di editing del modo Song Play.

Con il Menu visualizzato, scegliete una sezione di editing usando i tasti VOLUME/VALUE, premendo PAGE+, o premete EXIT per tornare alla pagina principale.

Da qualsiasi pagina di edit, premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Song Play.

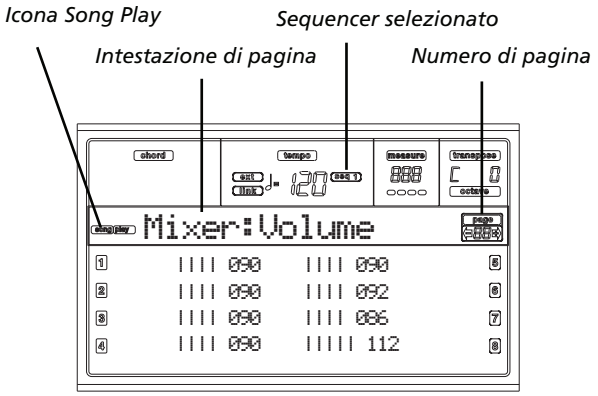
Ogni voce di questo Menu corrisponde a una sezione di edit. Ogni sezione di edit può essere composta da una o più pagine.

STRUTTURA DELLE PAGINE DI EDIT

Selezionate una sezione di edit dal Menu, e/o utilizzate i tasti PAGE+/- per raggiungere la pagina desiderata.

Premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Song Play.

Tutte le pagine di edit mostrano la stessa struttura.

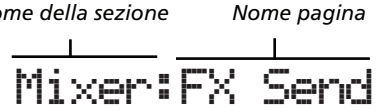


Icona Song Play

Quando appare, indica che lo strumento si trova in modo Song Play.

Intestazione di pagina

Mostra il nome della pagina di edit corrente. Solitamente è divisa in una prima parte che identifica il nome della sezione (p.es. "Mixer: FX Send" appartiene alla sezione "Mixer"), e una seconda parte che identifica il nome della pagina (p.es. "FX Send").



Sequencer selezionato

Questi indicatori mostrano il sequencer attivo. Per cambiare la selezione, tornate alla pagina principale e premete i tasti VOLUME/VALUE A (SEQ1) o B (SEQ2).

Numero di pagina

Questa area mostra il numero della pagina selezionata.

A-H

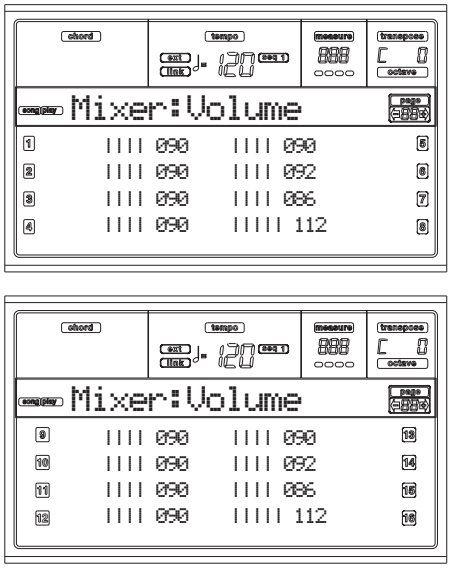
Ogni coppia di tasti VOLUME/VALUE seleziona un comando differente, a seconda della pagina selezionata.

PAGINA 1 - MIXER: VOLUME

Qui è possibile modificare il volume di ognuna delle 16 tracce del sequencer. Premendo contemporaneamente i tasti VOLUME/VALUE la traccia corrispondente verrà attivata o disattivata.

Una traccia disattivata rimane tale anche passando ad un'altra Song.

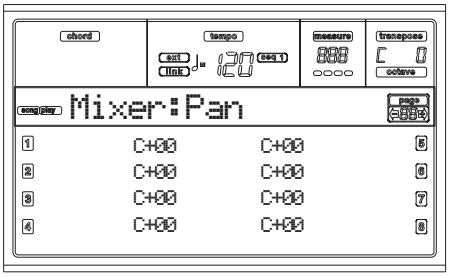
Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare a rotazione le tracce 1-8 e 9-16.

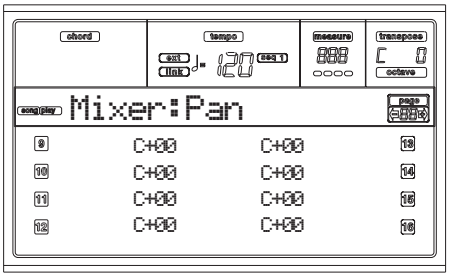


PAGINA 2 - MIXER: PAN

Qui è possibile modificare il valore di Pan-pot (posizione del suono nel panorama stereo) per ogni singola traccia.

Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare a rotazione le tracce 1-8 e 9-16.





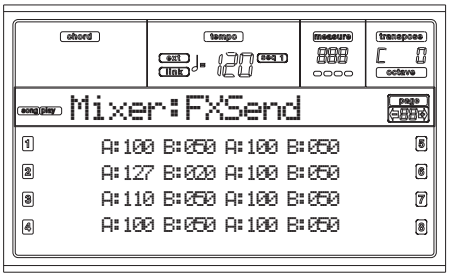
Pan

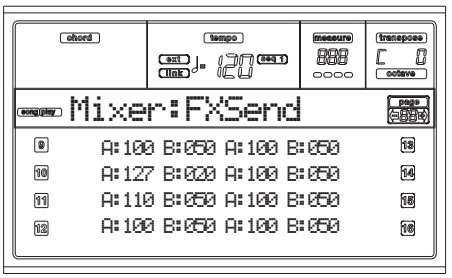
-64	Segnale completamente a Sinistra.
+00	Segnale in posizione centrale.
+63	Segnale completamente a Destra.
Off	Il segnale diretto (privo di effetti) non verrà indirizzato alle uscite; sarà possibile ascoltare solamente il segnale di ritorno dagli effetti.

PAGINA 3 - MIXER: FX SEND A/B

Questa pagina permette di modificare la mandata di segnale ai processori digitali di effetti interni A e B (solitamente assegnati al Sequencer 1).

Utilizzare il tasto TRK SELECT per visualizzare alternativamente le tracce 1-8 e 9-16.





Nota: *Durante l'esecuzione di una Song che utilizza tutti e quattro gli effetti (A-D), non è possibile modificare nessun parametro degli effetti. Essi appariranno con un carattere speciale sul display.*

Nota: *Fermare l'esecuzione di una Song, o selezionarne un'altra, comporta l'inizializzazione degli effetti. È possibile, tuttavia, una volta fermata la riproduzione, cambiare le impostazioni e riavviare la Song. Una modifica permanente della programmazione degli effetti può essere effettuata in modo Song.*

Ecco la procedura di editing:

1. Utilizzate i tasti VOLUME/VALUE (A-H) per selezionare una traccia.
2. Con i tasti F1-F4 selezionate il parametro da modificare per quella traccia.
3. Per mezzo dei tasti VOLUME/VALUE (A-H) e/o dei controlli TEMPO/VALUE modificate il valore del parametro.

Parametri

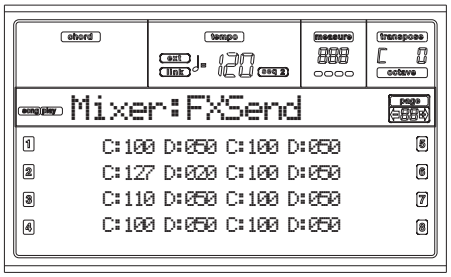
000	Nessun effetto. Solo il segnale diretto viene assegnato alle uscite.
127	100% di effetto. Il segnale diretto e quello processato dall'effetto vengono inviati alle uscite con pari livello.

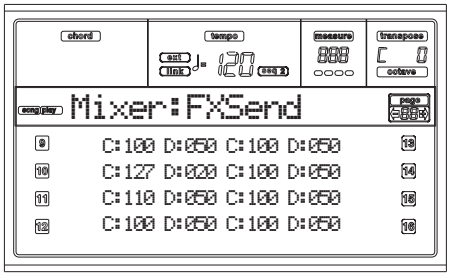
PAGINA 3 - MIXER: FX SEND C/D

Questa pagina permette di modificare la mandata ai processori digitali di effetti interni C e D.

Nota: *Questa pagina è accessibile qualora sia selezionato il Sequencer 2, e il parametro "S2 FX Mode" sia posizionato su "CD" (vedi pagina 85).*

Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare alternativamente le tracce 1-8 e 9-16.





Di seguito la procedura di editing:

1. Utilizzate i tasti VOLUME/VALUE (A-H) per selezionare una traccia.
2. Con i tasti F1-F4 selezionate il parametro da modificare per quella traccia.
3. Per mezzo dei tasti VOLUME/VALUE (A-H) e/o dei controlli TEMPO/VALUE modificate il valore del parametro.

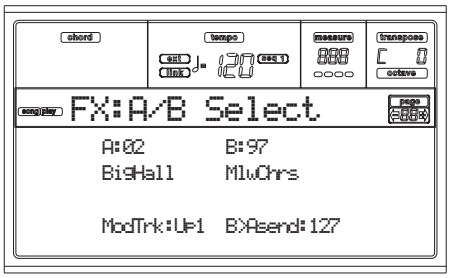
Parametri

000	Nessun effetto. Solo il segnale diretto viene assegnato alle uscite.
127	100% di effetto. Il segnale diretto e quello processato dall'effetto vengono inviati alle uscite con pari livello.

PAGINA 4 - FX: A/B SELECT

Questa pagina permette di selezionare l'algoritmo utilizzato dagli effetti A e B. Solitamente l'effetto A è un riverbero, mentre il B è un effetto di modulazione.

Gli effetti A e B sono solitamente utilizzati dal Sequencer 1. E' possibile tuttavia creare, in modalità Song, brani che utilizzino tutti e quattro gli effetti contemporaneamente. In dipendenza del parametro "S2 FX Mode" questa coppia di effetti può essere utilizzata anche dal Sequencer 2 (vedi pagina 85).



Nota: *Durante l'esecuzione di una Song che utilizza tutti e quattro gli effetti (A-D), non è possibile modificare nessun parametro degli effetti. Essi appariranno con un carattere speciale sul display.*

Nota: *Fermare l'esecuzione di una Song, o selezionarne un'altra, comporta l'inizializzazione degli effetti. È possibile, tuttavia, una volta fermata la riproduzione, cambiare le impostazioni e riavviare la Song. Una modifica permanente della programmazione degli effetti può essere effettuata in modo Song.*

A, B

Nome degli algoritmi assegnati ai processori multieffetti A e B. Solitamente l'effetto A corrisponde a un riverbero, mentre il B a un effetto di modulazione (chorus, flanger, delay…). Per una lista degli effetti disponibili vedi "Effetti" a pagina 185.

ModTrk (Traccia della Modulazione)

Traccia di riferimento per messaggi MIDI di modulazione. È possibile modificare un parametro di programmazione degli effetti con un messaggio MIDI generato da un controller dello strumento (p.es. il joystick).

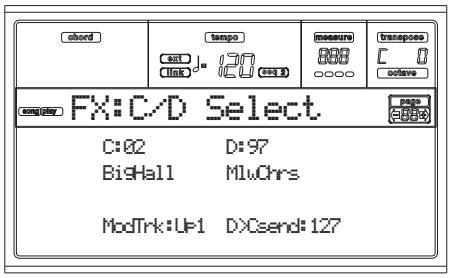
B>Asend (Ritorno dall'effetto B all'effetto A)

Quantità di segnale che dall'effetto B viene reinviato all'ingresso dell'effetto A.

PAGINA 4 - FX: C/D SELECT

Questa pagina permette di selezionare l'algoritmo utilizzato dagli effetti C e D. Nella maggior parte dei casi l'effetto C è un riverbero, mentre il D è un effetto di modulazione.

Gli effetti C e D sono solitamente utilizzati dal Sequencer 2 e dalle tracce Realtime. E' possibile tuttavia creare, in modo Song, brani che utilizzino tutti e quattro gli effetti contemporaneamente. A seconda dello stato del parametro "S2 FX Mode", il Sequencer 2 può utilizzare anche la coppia di effetti A e B (vedi pagina 85).



Nota: *Durante l'esecuzione di una Song che utilizza tutti e quattro gli effetti (A-D), non è possibile modificare nessun parametro degli effetti. Essi appariranno con un carattere speciale sul display.*

Nota: *Fermare l'esecuzione di una Song, o selezionarne un'altra, comporta l'inizializzazione degli effetti. È possibile, tuttavia, una volta fermata la riproduzione, cambiare le impostazioni e riavviare la Song. Una modifica permanente della programmazione degli effetti può essere effettuata in modo Song.*

C, D

Nome degli algoritmi assegnati ai processori multieffetti C e D. Solitamente l'effetto C corrisponde a un riverbero, mentre il D a un effetto di modulazione (chorus, flanger, delay…). Per una lista degli effetti disponibili vedi "Effetti" a pagina 185.

ModTrk (Traccia della modulazione)

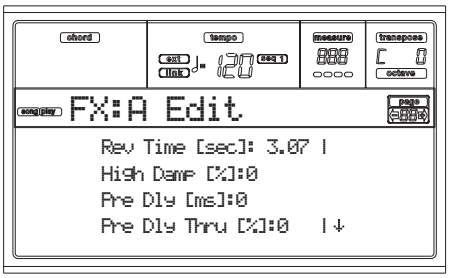
Traccia di riferimento per messaggi MIDI di modulazione. È possibile modificare un parametro di programmazione degli effetti con un messaggio MIDI generato da un controller dello strumento (p.es. il joystick).

D>Csend (Ritorno dall'effetto D all'effetto C)

Quantità di segnale che dall'effetto D viene reinviato all'ingresso dell'effetto C.

PAGINA 5 - FX: A EDITING

Questa pagina contiene i parametri di editing dell'effetto A (in genere assegnato ad un riverbero per il Sequencer 1).



Utilizzate le coppie di tasti VOLUME/VALUE E-F e G-H per scorrere la lista dei parametri.

Utilizzate le coppie di tasti VOLUME/VALUE A-D per selezionare e modificare un parametro.

Utilizzate i controlli di TEMPO/VALUE per modificare il valore del parametro selezionato.

Nota: *Durante l'esecuzione di una Song che utilizza tutti e quattro gli effetti (A-D), non è possibile modificare nessun parametro degli effetti. Essi appariranno con un carattere speciale sul display.*

Nota: *Fermare l'esecuzione di una Song, o selezionarne un'altra, comporta l'inizializzazione degli effetti. È possibile, tuttavia, una volta fermata la riproduzione cambiare le impostazioni e riavviare la Song. Una modifica permanente della programmazione degli effetti può essere effettuata in modo Song.*

Parametri

Vedi "Effetti" a pagina 185 per una lista dei parametri disponibili per ogni algoritmo di effetti.

PAGINA 6 - FX: B EDITING

Questa pagina contiene i parametri di editing dell'effetto B (solitamente assegnato ad una modulazione per il Sequencer 1). Per maggiori informazioni vedi "Pagina 5 - FX: A editing".

PAGINA 5 - FX: C EDITING

Questa pagina contiene i parametri di editing dell'effetto C. La pagina è accessibile solamente quando il parametro "S2 FX Mode" è su "CD" (vedi "S2 FX Mode" a pagina 85). Per maggiori dettagli vedi "Pagina 5 - FX: A editing".

Nota: *Gli effetti C e D sono solitamente utilizzati anche dalle tracce Realtime.*

PAGINA 6 - FX: D EDITING

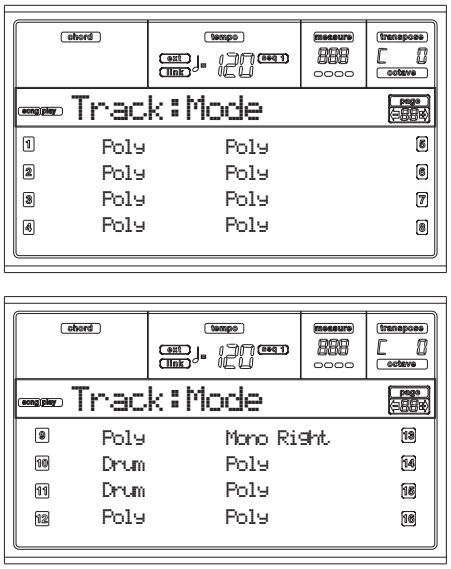
Questa pagina contiene i parametri di editing dell'effetto D. La pagina è accessibile solamente quando il parametro "S2 FX Mode" è su "CD" (vedi "S2 FX Mode" a pagina 85). Per maggiori dettagli vedi "Pagina 5 - FX: A editing".

Nota: *Gli effetti C e D sono solitamente utilizzati anche dalle tracce Realtime.*

PAGINA 7 - TRACK: MODE

Questa pagina permette di scegliere il tipo di polifonia adottata da ogni singola traccia, o di impostare la traccia come traccia di percussioni.

Utilizzare il tasto TRK SELECT per visualizzare alternativamente le tracce 1-8 e 9-16.



Parametri

Drum — Impostazione come traccia di Drum/Percussion. Con la traccia impostata in questo modo non vengono applicate le funzioni di Master e Octave Transpose.

Poly — Traccia impostata in modo polifonico, dove possono essere suonate più note contemporaneamente.

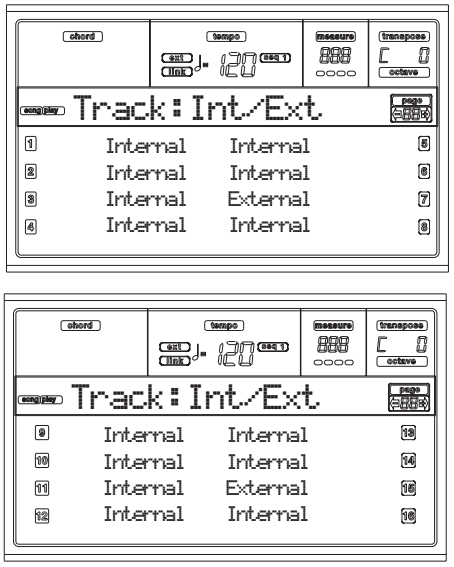
Mono — Traccia monofonica. È possibile eseguire una nota alla volta e ogni nuova nota esclude la precedente.

Mono Right — Traccia monofonica, ma con priorità assegnata alla nota più a destra (la nota con frequenza più elevata).

PAGINA 8 - TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

Questa pagina permette di selezionare se la traccia deve pilotare il generatore interno, un generatore esterno collegato alla presa MIDI o entrambi. La funzione è utile per pilotare correttamente il generatore interno in abbinamento ad un expander esterno.

Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare alternativamente le tracce 1-8 e 9-16.



Parametri

Internal — Le tracce utilizzano solamente il generatore interno. Nessun messaggio viene inviato ad uno strumento esterno connesso alla MIDI OUT.

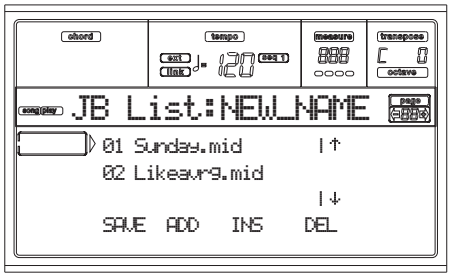
External — Le tracce utilizzano solamente uno strumento esterno collegato alla MIDI OUT. Il generatore interno non viene utilizzato, permettendo di risparmiare polifonia.

Quando una traccia è in stato di "External", al posto del nome del Program appare una stringa numerica che mostra i dati di Control Change e Program Change inviati dalla traccia. Nell'esempio seguente, **CC#0** è il Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** è il Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** è il Program Change.

Both — Le tracce pilotano sia il generatore sonoro interno sia uno strumento collegato alla MIDI OUT.

PAGINA 9 - JUKEBOX

La funzione Jukebox permette di riprodurre una lista di Song (massimo 127) memorizzate a piacere dall'utente. È possibile mettere in esecuzione un file di Jukebox selezionandolo nella pagina di selezione delle Song (vedi "Riproduzione di un file Jukebox" a pagina 79) esattamente come se si trattasse di un file di Song.



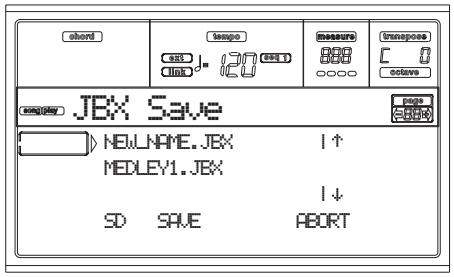
In questa pagina è possibile creare, modificare e salvare un file di Jukebox. Se nel Sequencer è selezionato un file di Jukebox, entrando in questa pagina sarà possibile modificarlo. Nel caso contrario la pagina si presenterà con una lista vuota denominata "NEW_NAME.JBX".

Per cancellare una lista presente in memoria premete SHIFT + F4 (Del) e confermate l'operazione con ENTER (vedi il paragrafo "F4 (Del)").

Premendo PLAY/STOP da questa pagina, la riproduzione del file Jukebox inizierà dalla Song che si trova nella prima riga del display.

F1 (Save)

Premete questo pulsante per salvare il file Jukebox sulla scheda. Appare la pagina "Jukebox Save" che vi permette di salvare il file sulla scheda.



Nota: *È possibile salvare il file ".JBX" solo all'interno della stessa cartella che contiene anche le Song elencate nella lista.*

È possibile creare un nuovo file o sovrascriverne uno esistente.

1. Posizionate nella prima riga del display il file ".JBX" in cui salvare la lista. Selezionando un file esistente questi verrà sovrascritto. Selezionate la voce "NEW_NAME.JBX" per creare un nuovo file.
   Usate i tasti VOLUME/VALUE E-F e G-H, o i controlli TEMPO/VALUE, per scorrere la lista dei file.
2. Se intendete creare un nuovo file, posizionate "NEW_NAME.JBX" nella prima riga del display, e premete uno dei tasti VOLUME/VALUE A. A questo punto sarà possibile assegnare un nome al nuovo file:

3. Spostate il cursore, utilizzando i tasti DOWN/- e UP/+. Selezionate un carattere utilizzando il DIAL. Inserite un carattere premendo il tasto INSERT. Cancellate un carattere premendo il tasto DELETE.
4. Al termine della operazione premete il tasto F2 (Save) per finalizzare l'operazione. Apparirà il messaggio "Are you sure?" (Sei sicuro?). Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

F2 (Add)

Aggiunge una Song in coda alla lista corrente. Una lista può contenere un massimo di 127 Song.

Nota: *Una lista Jukebox può contenere solo Song contenute nella stessa cartella.*

F3 (Ins)

Inserisce una Song nella posizione attualmente occupata dal cursore (p.es. la prima riga del display). Tutte le Song successive verranno fatte scorrere di una posizione. Una lista può contenere un massimo di 127 Song.

Nota: *Una lista Jukebox può contenere solo Song contenute nella stessa cartella.*

F4 (Del)

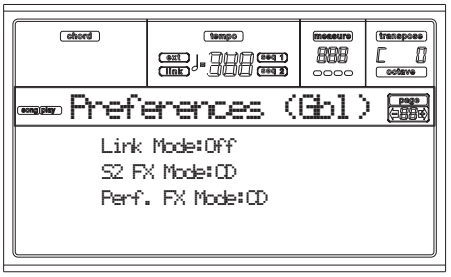
Questo comando permette di cancellare la Song presente nella prima riga del display.

SHIFT Premuto mentre si tiene premuto il tasto SHIFT, cancella tutto il contenuto della lista Jukebox (lo strumento chiederà conferma con il messaggio "Are you sure?" (Sei sicuro?): premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

Il file Jukebox cambierà nome in "NEW_NAME.JBX".

PAGINA 10 - PREFERENCES

In questa pagina è possibile impostare alcune configurazioni di carattere generale del modo Song Play.



Utilizzare le coppie di tasti A-D VOLUME/VALUE per selezionare un parametro.

Nota: *Queste impostazioni sono contenute nel file Global. Dopo aver eseguito le impostazioni, premete WRITE per salvare il Global in memoria (vedi "Finestra 'Write'" a pagina 134).*

Link Mode ▸GBL

I due Sequencer possono lavorare a velocità metronomiche differenti (Off) o utilizzando lo stesso tempo (Link).

Off — I due Sequencer lavorano indipendentemente, ognuno con il proprio tempo.

Link Measure — I due Sequencer utilizzano lo stesso tempo. Le informazioni di tempo memorizzate all'interno delle Song vengono ignorate. Il tempo di esecuzione viene selezionato dai controlli di TEMPO/VALUE.
Avviare un Sequencer premendo il suo pulsante di PLAY/STOP. Premendo il tasto di

PLAY/STOP dell'altro Sequencer, questi partirà dalla misura successiva.

Link Beat — I due Sequencer utilizzano lo stesso tempo. Le informazioni di tempo memorizzate all'interno delle Song vengono ignorate. Il tempo di esecuzione viene selezionato dai controlli di TEMPO/VALUE.

Avviare un Sequencer premendo il suo pulsante di PLAY/STOP. Premendo il tasto di PLAY/STOP dell'altro Sequencer, questi partirà dal battere successivo (quarto od ottavo in base al tempo in cui il brano è scritto).

Nota: *È sempre possibile far partire i Sequencer contemporaneamente anche a prescindere da queste impostazioni: premete il tasto di PLAY/STOP di uno dei due Sequencer mentre tenete premuto il tasto SHIFT.*

S2 FX Mode ▸GBL

Questo parametro seleziona la coppia di effetti utilizzata dal Sequencer 2. Quando viene caricata una Song che sfrutta i quattro effetti, questi verranno utilizzati indipendentemente da questa impostazione.

AB — Il Sequencer 2 utilizza la coppia di effetti A e B, ovvero la stessa utilizzata dal Sequencer 1.

CD — Il Sequencer 2 utilizza la coppia di effetti C e D.

Nota: *Quando il parametro è posto nel modo "CD", il Sequencer 2 condivide gli effetti con le tracce Realtime, per cui questi effetti potrebbero venire modificati durante l'esecuzione di una nuova Song o dopo la selezione di una nuova Performance (salvo che il parametro "Performance FX Mode" sia su "Off" – vedi paragrafo successivo).*

Performance FX Mode ▸GBL

Questo parametro stabilisce la modalità di funzionamento degli effetti memorizzati assieme alle Performance.

Off — Selezionando una Performance, gli effetti non vengono modificati. Le impostazioni degli effetti salvate assieme alla Performance stessa non vengono richiamati.

CD — La Performance richiama le impostazioni memorizzate assegnandole alla coppia di effetti C/ D.

Nota: *Qualora sia questo parametro che il parametro "S2 FX Mode" sono posti in modo "CD", il Sequencer 2 condivide gli effetti con le tracce Realtime, per cui questi effetti potrebbero venire modificati durante l'esecuzione di una nuova Song o dopo la selezione di una nuova Performance.*

SALVATAGGIO DI UN ELENCO DI SONG

Come salvare un elenco delle Song contenute in una cartella

1. Premete SONG PLAY per selezionare il modo operativo Song Play.
2. Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE A (S1:) per selezionare la pagina Load Song.
3. Utilizzate i pulsanti F3 (Open) e F4 (Close) per scorrere le cartelle all'interno della scheda.
4. Portate la cartella che intendete selezionare nella prima riga del display. Usate i controlli della sezione TEMPO/VALUE, o i tasti VOLUME/VALUE E-F (Scorrimento in su) e G-H (Scorrimento in giù).
5. Una volta selezionata la cartella, premete SHIFT + F2.
6. Appare una finestra di dialogo che vi chiede di inserire una nuova scheda nell'apposito lettore. Inserite la scheda e premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

Nota: *Il file di testo contiene l'elenco dei soli file di tipo "*.mid", "*.kar" e "*.jbx" (cioè i file che possono essere selezionati con il tastierino numerico – vedi "Selezione numerica di una Song" a pagina 74). Le cartelle e i file di tipo diverso non vengono inclusi nell'elenco.*

Quando il file di testo viene salvato viene nominato in base alla cartella selezionata. Per esempio, una cartella che si chiama "Dummy" genera un file "Dummy.txt". Se sulla scheda esiste già un file con lo stesso nome, viene sovrascritto senza chiedere alcuna conferma. Un file che contiene l'elenco di tutti i file validi contenuti nella radice della scheda genera un file "Root.txt".

L'elenco include il numero progressivo delle Song, il nome dei file delle Song (in formato MS-DOS 8.3), il numero totale di Song contenute nell'elenco.

Per visualizzare e stampare correttamente l'elenco, usate un font a spaziatura fissa (cioè non proporzionale).

Attenzione: *Anche se l'elenco può contenere più di 9999 file, non è possibile usare il il tastierino numerico di Pa50SD per selezionare Song con numero progressivo superiore a 9999.*

Come salvare un elenco delle Song contenute in un file di Jukebox

1. Premete SONG PLAY per selezionare il modo operativo Song Play.
2. Per selezionare uno dei file di Jukebox già esistenti, premete uno dei tasti VOLUME/VALUE A (S1:).

   Se state creando un nuovo file di Jukebox, premete invece MENU, selezionate la pagina di Jukebox, e passate al passo 8.
3. Utilizzate i pulsanti F3 (Open) e F4 (Close) per scorrere le cartelle all'interno della scheda.
4. Portate le cartelle e i file che intendete selezionare nella prima riga del display. Usate i controlli della sezione TEMPO/VALUE, o i tasti VOLUME/VALUE E-F (Scorrimento in su) e G-H (Scorrimento in giù).
5. Una volta portato il file di Jukebox che stavate cercando nella prima riga del display, premete F2 (Select) per selezionarlo.

6. Una volta selezionato il file di Jukebox, premete MENU e selezionate la pagina di Jukebox.
7. Mentre vi trovate nella pagina di Jukebox, premete SHIFT + F2 per salvare l'elenco delle Song contenute nel file.
8. Appare una finestra di dialogo che vi chiede di inserire una nuova scheda nell'apposito lettore. Inserite la scheda e premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

Note: *Durante il salvataggio, il file di testo assume il nome del file di Jukebox di cui contiene l'elenco delle Song. Per esempio, un file chiamato "Dummy.jbx" genererà il file "Dummy.txt".*
Se sulla scheda esiste già un file con lo stesso nome, viene sovrascritto senza chiedere alcuna conferma.
L'elenco include il numero progressivo delle Song, il nome dei file delle Song (in formato MS-DOS 8.3), il numero totale di Song nell'elenco.
Per visualizzare e stampare correttamente l'elenco, usate un font a spaziatura fissa (cioè non proporzionale).

12. MODO OPERATIVO BACKING SEQUENCE

Il modo Backing Sequence permette di registrare una esecuzione dal vivo basata su Style. Il pannello dei comandi offre, prevalentemente, le stesse funzionalità del modo Style Play, ma tutto quello che viene suonato viene contemporaneamente registrato. Al termine della registrazione avremo una nuova Song composta dalla somma di tracce in tempo reale e da tracce di Style.

CONTROLLI DEL SEQUENCER

In modo Backing Sequence utilizzare i comandi del Sequencer 1 (PLAY/STOP, PAUSE…). Vedi "CONTROLLI DI TRASPORTO DEI SEQUENCER - SEQ1 e SEQ2" a pagina 18 per ulteriori informazioni).

I MODI BACKING SEQUENCE, SONG E SONG PLAY

I modi Backing Sequence e Song sono collegati: è possibile registrare una Song in Backing Sequence, quindi passare in modo Song per modificarla. Dato che entrambe utilizzano la stessa area di memoria, registrare una nuova Song in modalità Backing Sequence cancella la Song eventualmente caricata in modo Song.

Nota: *La Song è memorizzata in una RAM volatile, quindi ricordarsi sempre di salvare i propri dati prima di spegnere lo strumento. In caso contrario questi andranno persi.*

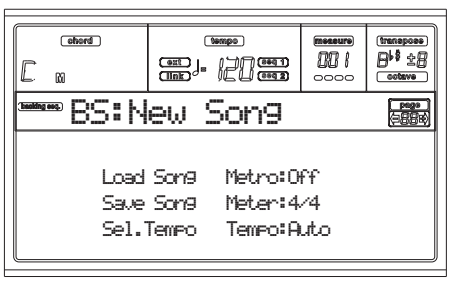
Attenzione: *Passando in modalità Song Play la Song viene cancellata, dato che Backing Sequence, Song e Song Play condividono lo stesso Sequencer (Sequencer 1) e relative impostazioni. Un messaggio "Erase Song?" (Cancellare la Song?) apparirà. Premere ENTER per confermare o EXIT per annullare, lasciando la Song in memoria.*

ASCOLTARE UNA SONG

È possibile caricare uno Standard MIDI File e ascoltarlo in modalità Backing Sequence.

Nota: *Nella pagina principale del modo Backing Sequence la tastiera non suona.*

1. Entrate in modo Backing Sequence. Apparirà la pagina principale del modo Backing Sequence (vedi pagina 89).



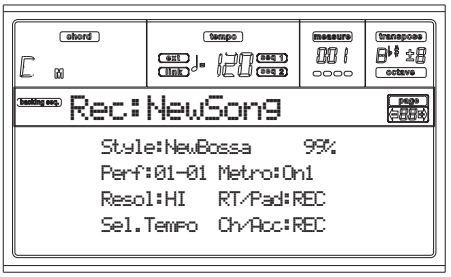
2. Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE B (Load Song) per caricare la Song (vedi "Pagina 'Load Song'" a pagina 89). E' possibile caricare qualsiasi Standard MIDI File (file con estensione ".MID" o ".KAR").
3. Premete PLAY/STOP per avviare l'esecuzione.
4. Premete ancora PLAY/STOP per fermarla. L'esecuzione viene automaticamente fermata al termine della Song.

REGISTRAZIONE IN MODO REALTIME

In Backing Sequence è possibile registrare una Song in modo Realtime (cioè, reagistrando esattamente ciò che viene suonato), che può essere salvata come Standard MIDI File (file con estensione ".MID"). Le tracce in tempo reale (di tastiera) verranno assegnate ai canali MIDI 1-4, le tracce Pads ai canali MIDI 5-8, mentre le tracce degli Style verranno assegnate ai canali MIDI 9-16.

1. Entrate in modo Backing Sequence.
2. Premete il tasto RECORD per entrare in modo Record. Vi viene chiesto di scegliere il modo di registrazione Realtime o Chord/Acc Step.

3. Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE A per selezionare il modo di registrazione Realtime Recording. Appare la pagina Realtime Recording (vedi "Pagina 'Realtime Record'" a pagina 90).



4. L'ultimo Style selezionato riamne attivo. Se non è quello desiderato, selezionatelo prima di iniziare la registrazione. (Vedi "Selezionare uno Style" a pagina 28).
5. L'ultima Performance o o l'ultimo STS selezionato rimane attivo. Anche in questo caso, se necessario, selezionate la Performance o l'STS desiderato. (Vedi "Selezionare una Performance" a pagina 27, e "Selezionare un Single Touch Setting (STS)" a pagina 29).
6. Selezionate lo stato delle tracce della Backing Sequence utilizzando la coppia di tasti G (RT) ed H (Ch/Acc). RT significa Realtime, ovvero tracce di tastiera; Ch/Acc significa Chord/Accompaniment, ovvero tracce di Style. Per registrare tutto quello che viene suonato dalla tastiera, ovvero tracce in tempo reale più accompagnamento, lasciate i due parametri impostati su REC (vedi "Pagina 'Realtime Record'" a pagina 90).

   Attenzione: *Le tracce poste in stato di REC vengono automaticamente cancellate non appena si avvia la registrazione. Se non desiderate cancellare una traccia, ponetela in stato di PLAY. Per esempio, se volete registrare una parte in tempo reale, conservando la traccia di Style registrata in precedenza, ponete la traccia Ch/Acc in stato di PLAY, e le tracce in tempo reale (RT) in stato di REC.*

7. Avviate la registrazione premendo il tasto di PLAY/STOP del Sequencer 1 (o il tasto START/STOP). Dopo una battuta di pre-conteggio (vedi "Metro (Metronome)" a pagina 91) è possibile iniziare la registrazione.
   Suonate una parte introduttiva, oppure avviate lo Style premendo il tasto START/STOP. Per registrare lo Style a partire dalla battuta 1, suonate un accordo e premete il tasto START/STOP prima del termine della battuta di pre-conteggio. In caso contrario lo Style partirà dalla battuta successiva.
   Durante la registrazione, è possibile utilizzare i controlli degli Style (INTRO, ENDING, FILL… vedi "2 - Suonare uno Style" a pagina 32 per ulteriori informazioni).
   Nota: *In modo Backing Sequence, non vengono registrati i seguenti controlli: SYNCHRO, FADE IN/OUT, TAP TEMPO/RESET, ACCOMPANIMENT VOLUME.*
8. È possibile fermare l'accompagnamento e riavviarlo liberamente, utilizzando il tasto START/STOP.
9. Al termine della registrazione, premete il tasto PLAY/STOP del Sequencer 1. Il led RECORD si spegne e il display torna a mostrare la pagina di Playback (vedi "Ascoltare una Song" a pagina 87).
   La Song registrata viene automaticamente convertita in uno Standard MIDI File.
10. A questo punto potete modificare la Song nel modo "Song" (vedi "Modo operativo Song" a pagina 94) o salvarla su una scheda (vedi "Pagina 'Save Song'" a pagina 90).
    Attenzione: *La Song registrata è memorizzata in una RAM volatile, e viene cancellata spegnendo lo strumento o entrando nuovamente in modo Record (in modo Backing Sequence o Song). Salvate la Song sulla scheda se volete conservarla.*

REGISTRAZIONE IN MODO CHORD/ACC STEP

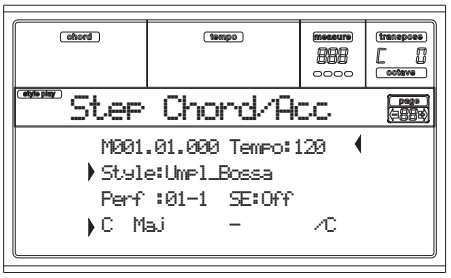
Nel modo operativo Backing Sequence, è possibile accedere al modo Chord/Acc Step, per creare o modificare la parte dello Style (Chord/Acc) in una Song. Questo modo di edit/creazione permette di inserire con semplicità gli accordi, anche senza essere dei tastieristi. Permette inoltre di correggere errori commessi durante la registrazione Realtime nel suonare accordi o selezionare controlli dello Style.

È possibile modificare esclusivamente Song create con Pa50SD o Pa80 (nel modo Backing Sequence), purché ci siano gli stessi Style alle stesse locazioni. Quando si salva una Song creata nel modo Backing Sequence, i dati della traccia Chord/Acc sono conservati, per essere in seguito caricati e modificati nel modo Chord/Acc Step.

Ecco come accedere al modo Chord/Acc Step, ed eseguire le modifiche:

1. Premete B.SEQ per accedere al modo operativo Backing Sequence.
2. Premete RECORD. Pa50SD vi chiede di selezionare il modo Realtime Recording (che corrisponde al modo Record delle versioni precedenti del sistema operativo), o il modo Chord/Acc Step.

   • Potete premete uno dei tasti VOLUME/VALUE A per selezionare il modo di registrazione Realtime.
   • Potete premete uno dei tasti VOLUME/VALUE B, per selezionare il modo Chord/Acc Step.
3. Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE B (Chord/Acc Step Mode) per accedere al modo Chord/Acc Step.



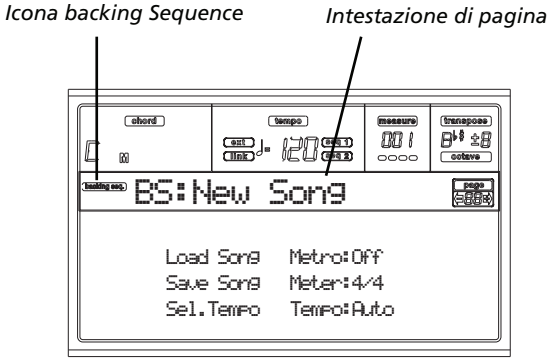
4. Selezionate il parametro M(easure), e portatevi nella posizione della Song in cui volete inserire, cancellare o modificare degli eventi. Usate i controlli TEMPO/VALUE, o i tasti VOLUME/VALUE A. In alternativa, potete spostarvi con i tasti < > e << >>. Vedi "Controlli di trasporto" a pagina 93.
5. Selezionate il tipo di parametro da inserire, modificare o cancellare alla posizione corrente. Se accanto al parametro compare un indicatore a freccia (⏵), l'evento mostrato è stato inserito alla posizione corrente.
6. Usate i controlli TEMPO/VALUE per modificare l'evento selezionato. Cancellatelo usando il tasto DELETE. Nel momento stesso in cui modificate un parametro accanto a cui non appaia l'indicatore a freccia (⏵), viene inserito un nuovo evento.
7. Premete RECORD per uscire dal modo Chord/Acc Step.
8. Premete il tasto START/STOP per ascoltare i risultato della registrazione. Se vanno bene, salvate la Backing Sequence su una scheda.

PAGINA PRINCIPALE

Questa è la pagina principale del modo Backing Sequence.

Per accedere a questa pagina da un'altro modo operativo premere il tasto B.SEQ.

Nota: *In questa pagina, la tastiera non suona.*



Icona Backing Sequence

Quando attiva, indica che lo strumento è in modalità Backing Sequence.

Intestazione di pagina

Mostra il nome della Song selezionata.

B (Load Song)

Utilizzate questi tasti per selezionare una Song. Viene visualizzata la pagina di selezione delle Song, permettendo di completare l'operazione (vedi sotto "Pagina di selezione di una Song").

C (Save Song)

Questo comando salva la Song registrata come Standard MIDI File. Al file viene automaticamente aggiunta la estensione ".MID". Dopo la selezione di questo comando apparirà la pagina di salvataggio della Song (vedi "Pagina 'Save Song'" a pagina 90).

D (Select Tempo)

Utilizzate questo parametro per selezionare il Tempo di esecuzione del brano attraverso i comandi della sezione TEMPO/VALUE. Una volta selezionato questo parametro il led VALUE viene spento.

F (Metro)

Usate questi tasti per attivare/disattivare il metronomo durante il riascolto.

G (Meter)

Questo parametro, non modificabile, mostra il tempo (time signature) in cui il brano selezionato è stato scritto.

H (Tempo mode)

Questo parametro seleziona la velocità di esecuzione che verrà utilizzata per la esecuzione del brano.

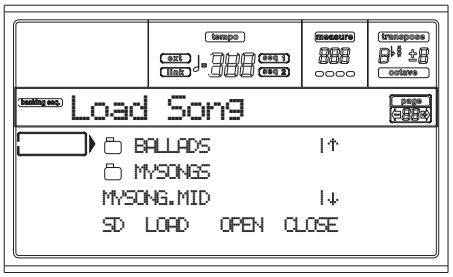
Man(ual) Con il cursore sul parametro "D (Select Tempo)", è possibile cambiare il tempo utilizzando i controlli TEMPO/VALUE. La Song verrà riprodotta con il tempo selezionato manualmente.

Auto Viene utilizzato il Tempo memorizzato all'interno della Song.

PAGINA 'LOAD SONG'

Questa pagina viene visualizzata premendo PAGE+ o il tasto B (Load Song) nella pagina principale.

Premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Backing Sequence senza aver selezionato nessuna Song.



A-C (File, Cartella)

Spostate il file o la cartella da selezionare sulla prima riga del display. Per selezionare un file, premete il tasto F2 (Select). Per aprire una cartella premete il tasto F3 (Open).

Il simbolo " " identifica una cartella.

E-F (Tasti di Scorrimento verso l'alto)

Fanno scorrere la lista verso l'alto. Per passare alla sezione alfabetica precedente, tenete premuto il tasto SHIFT, e premete uno di questi tasti.

G-H (Tasti di Scorrimento verso il basso)

Fanno scorrere la lista verso il basso. Per passare alla sezione alfabetica successiva, tenete premuto il tasto SHIFT, e premete uno di questi tasti.

Controlli TEMPO/VALUE

Fanno scorrere la lista verso l'alto o verso il basso.

F1 (SD)

Premete questo pulsante dopo avere sostituito una scheda nell'apposito lettore. La nuova scheda viene letta e l'elenco dei file mostrato sul display viene aggiornato.

F2 (Caricamento - Load)

Carica la Song situata sulla prima riga del display.

F3 (Apri Cartella - Open)

Apre la cartella selezionata (le cartelle sono identificate dal simbolo " ") per visualizzarne il contenuto.

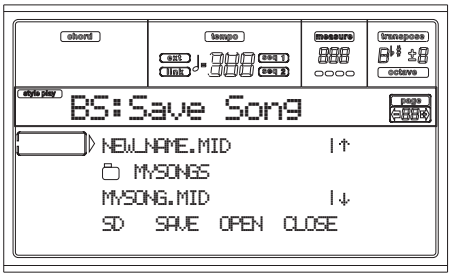
F4 (Chiudi Cartella - Close)

Chiude la cartella correntemente aperta, rimandando alla cartella superiore.

PAGINA 'SAVE SONG'

Le Song registrate vengono immagazzinate in una memoria volatile (RAM). Il loro contenuto viene perso qualora lo strumento venga spento, iniziando una nuova procedura di registrazione o passando in modalità Song Play. Dovete salvare su una scheda tutte le Song che volete conservare.

1. In modo Record (led RECORD acceso), fermate la registrazione per mezzo del tasto PLAY/STOP del Sequencer 1.
2. Selezionate il tasto "Save Song". Apparirà la pagina che permette di effettuare l'operazione di salvataggio.



3. Portate la cartella in cui intendete salvare la Song sulla prima riga del display, utilizzando le coppie di tasti E-F (scorrimento verso l'alto) e G-H (scorrimento verso il basso) VOLUME/VALUE, o in alternativa i controlli di TEMPO/VALUE. Premete F3 (Open) per aprire la cartella, o F4 (Close) per richiuderla.
4. Una volta selezionata la destinazione del salvataggio sarà possibile salvare la Song sopra un file esistente o crearne uno nuovo.
   • Per sovrascrivere un file esistente portatelo sulla prima riga del display.
   • Per creare un nuovo file, spostate "NEW_NAME.MID" sulla prima riga del display.
5. Premete uno dei tasti A VOLUME/VALUE per assegnare un nuovo nome al file.

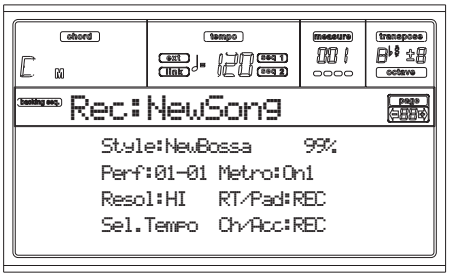
NEW_NAME.MID

Spostate il cursore utilizzando i tasti DOWN/- e UP/+. Selezionate un carattere utilizzando il DIAL. Inserite un carattere premendo il tasto INSERT. Cancellate un carattere premendo il tasto DELETE.

6. Al termine dell'operazione premete il tasto F2 (Save) per finalizzare l'operazione. Apparirà il messaggio "Are you sure?" (Sei sicuro?). Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

PAGINA 'REALTIME RECORD'

Mentre vi trovate in modo Backing Sequence, premete il tasto RECORD, poi uno dei tasti VOLUME/VALUE A, per accedere al modo di registrazione Realtime. Il led di RECORD si accende.



Style

Questo parametro, non editabile, mostra lo Style correntemente selezionato. Per scegliere uno Style differente utilizzate i comandi della sezione STYLE (vedi "Selezionare uno Style" a pagina 28).

0...99%

Questo parametro (non modificabile) mostra lo spazio rimanente in memoria (in percentuale) per la registrazione.

Perf o STS (Performance o STS)

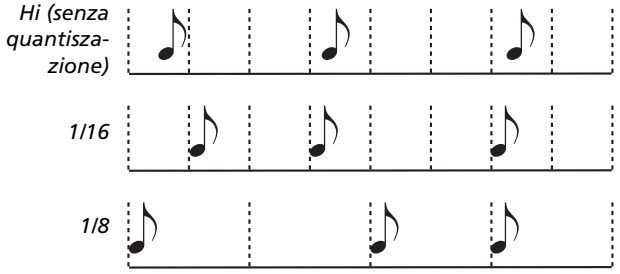
Questo parametro, non editabile, mostra la Performance o l'STS (in dipendenza dall'ultima selezione effettuata) correntemente selezionato. Utilizzate i tasti della sezione PROGRAM/PERFORMANCE (vedi "Selezionare una Performance" a pagina 27) o uno dei quattro tasti STS (F1-F4) per scegliere un suono da utilizzare sulle tracce in tempo reale.

Resol (Resolution)

Utilizzate questo parametro per selezionare un valore di quantizzazione in fase di registrazione. La quantizzazione permette di correggere automaticamente imperfezioni riguardanti il tempo dell'esecuzione. Le note suonate in anticipo o in ritardo rispetto alla griglia di quantizzazione impostata per mezzo di questo parametro verranno rimesse perfettamente a tempo.

Hi — Nessuna quantizzazione applicata.

𝅘𝅥𝅯 (1/32)…♪ (1/8)
Griglia di risoluzione in valori musicali. Per esempio selezionando 1/16, tutte le note vengono spostate alla divisione di sedicesimo più vicina. Selezionando 1/8 tutte le note vengono spostate alla divisione di ottavo più vicina.



Sel.Tempo (Select Tempo)

Utilizzare questo parametro se si vuole selezionare il Tempo per mezzo della sezione TEMPO/VALUE. Quando attivato il led VALUE viene spento.

Metro (Metronome)

Parametro che imposta il funzionamento del metronomo durante la registrazione.

Off — Il metronomo sarà attivo solamente nella battuta di conteggio.

On1 — Il metronomo è attivo in fase di registrazione. La registrazione inizia con una battuta di conteggio a vuoto.

On2 — Il metronomo è attivo in fase di registrazione. La registrazione inizia con due battute di conteggio a vuoto.

RT/Pads

Ch/Acc

Questi due parametri permettono di impostare lo stato delle tracce in fase di registrazione.

RT/Pads: Questa traccia della Backing Sequence può includere le quattro tracce Realtime, assegnandole ai canali MIDI 1-4, e le quattro tracce Pads, assegnandole ai canali MIDI 5-8, come mostra la seguente tabella:

RT/Pad track	Song track/Channel
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

Ch/Acc: Questa traccia della Backing Sequence può includere le tracce di Style, comprese le informazioni relative al riconoscimento degli accordi. Verranno assegnate ai canali MIDI 9-16.

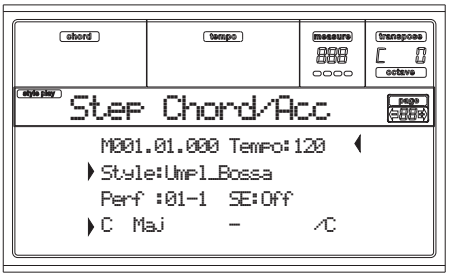
MUTE — Le tracce sono disattivate. Se queste fossero state già registrate in precedenza non saranno udibili durante la registrazione delle altre tracce della Backing Sequence.

PLAY — Le tracce sono in riproduzione. Se queste fossero state già registrate in precedenza saranno udibili durante la registrazione delle successive tracce della Backing Sequence.

REC — Le tracce sono in registrazione. I dati eventualmente registrati in precedenza vengono cancellati e sovrascritti.

PAGINA 'CHORD/ACC STEP RECORDING'

Mentre vi trovate in modo Backing Sequence, premete il tasto RECORD, poi uno dei tasti VOLUME/VALUE B, per accedere al modo di registrazione Chord/Acc Step Recording. Il led di RECORD si accende.



Indicatore a freccia (▸)

Il piccolo indicatore a freccia che appare accanto ad un parametro, sta ad indicare che il valore del parametro inizia ad avere effetto alla posizione corrente. Per esempio, se ci si trova alla posizione "M003.01.000", e accanto al parametro Chord appare l'indicatore a freccia, significa che l'accordo cambia proprio alla posizione "M003.01.000".

M (Measure)

Questo parametro è il locatore, che indica la posizione (o locazione) corrente dello Step Editor nella Song. Per portarsi ad una posizione diversa, occorre selezionare questo parametro, e usare i controlli TEMPO/VALUE, i tasti VOLUME/VALUE A, o i tasti < > (mentre i tasti << >> permettono di muoversi alla misura precedente o successiva). Questi controlli permettono di spostarsi per passi (step) di 1/8 (192 tic), o di passare all'evento successivo.

Il formato del locatore è il seguente:

Misura: Numero di misura o battuta.

Divisore: Denominatore della frazione che rappresenta la metrica (per esempio, il quarto in un tempo di 3/4).

Tic: Unità minima di risoluzione del sequencer. I sequencer interni di Pa50SD hanno una risoluzione di 384 tic per quarto.

INSERT — Quando questo parametro è selezionato, premete INSERT per inserire una misura vuota a partire dalla posizione corrente. Tutti gli eventi contenuti nella misura corrente vengono spostati alla misura successiva. Gli eventi alla posizione "Mxxx.xx.000" (cioè esattamente all'inizio della misura, come la metrica o la selezione dello Style) non vengono spostati.

DELETE — Quando questo parametro è selezionato, premete DELETE per cancellare la misura corrente. Tutti gli eventi contenuti nelle misure successive verranno spostati indietro, a partire dalla misura corrente.

SHIFT + DELETE

Quando questo parametro è selezionato, premete SHIFT + DELETE per cancellare tutti gli eventi delle tracce dello Style, a partire dalla posizione corrente fino alla fine della Song. **Per cancellare tutti gli eventi nelle tracce dello Style**, tornate alla posizione iniziale "M001.01.000", e premete SHIFT + DELETE.

Nota: Gli eventi sul primo tic della Song (M001.01.000), come i cambi di Style e Tempo, non possono essere cancellati.

Tempo

Parametro di cambio Tempo. Per inserire un evento di cambio Tempo alla posizione corrente, selezionate questo parametro e usate i controlli TEMPO/VALUE per cambiarne il valore.

DELETE — Quando questo parametro è selezionato, e accanto ad esso appare l'indicatore a freccia (▶) (che mostra che l'evento di cambio Tempo è inserito esattamente alla posizione corrente), premete DELETE per cancellare l'evento.

Nota: Se l'indicatore a freccia non appare, l'evento non è inserito alla posizione corrente, e non può essere cancellato.

SHIFT + DELETE — Quando questo parametro è selezionato, premete SHIFT + DELETE per cancellare tutti gli eventi di cambio Tempo, a partire dalla posizione corrente fino alla fine della Song. **Per cancellare tutti gli eventi di cambio Tempo**, tornate alla posizione iniziale "M001.01.000", e premete SHIFT + DELETE.

Style

Parametro che indica l'ultimo Style selezionato prima della posizione corrente. Per inserire un evento di selezione Style alla posizione corrente, usate la procedura standard di selezione degli Style, mediante la sezione STYLE.

Nota: *Un evento di selezione Style inserito dopo l'inizio di una misura (quindi, in una posizione diversa da "Mxxx.01.000") ha effetto all'inizio della misura successiva. Per esempio, se si inserisce un evento di selezione Style alla posizione "M004.03.000", lo Style inserito viene effettivamente selezionato solo alla posizione "M005.01.000".*

Nota: *Quando si inserisce un evento di selezione Style, occorre inserire anche un evento di cambio Tempo alla stessa posizione. L'evento di selezione Style, da solo, non inserisce automaticamente anche un cambio di tempo.*

DELETE — Quando questo parametro è selezionato, e accanto ad esso appare l'indicatore a freccia (▶) (che mostra che l'evento di selezione Style è inserito esattamente alla posizione corrente), premete DELETE per cancellare l'evento.

Nota: Se l'indicatore a freccia non appare, l'evento non è inserito alla posizione corrente, e non può essere cancellato.

SHIFT + DELETE — Quando questo parametro è selezionato, premete SHIFT + DELETE per cancellare tutti gli eventi di selezione Style, a partire dalla posizione corrente fino alla fine della Song. **Per cancellare tutti gli eventi di selezione Style**, tornate alla posizione iniziale "M001.01.000", e premete SHIFT + DELETE.

Perf (Performance)

Questo parametro indica l'ultima Performance selezionata. Selezionate una Performance per richiamare lo Style in essa memorizzato. Per inserire un cambio di Performance alla posizione corrente, usate la procedura standard, per mezzo dei tasti della sezione PROGRAM/PERFORMANCE.

Nota: *Il led di STYLE CHANGE si accende automaticamente entrando nel modo Chord/Acc Step. Questo significa che la selezione di una Performance seleziona automaticamente anche lo Style memorizzato nella Performance.*

I tasti SINGLE TOUCH e STS sono invece automaticamente disabilitati, ad indicare che non è possibile modificare le tracce Realtime (di tastiera) mentre ci si trova in modo Chord/Acc Step.

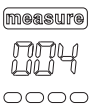
DELETE — Quando questo parametro è selezionato, e accanto ad esso appare l'indicatore a freccia (▶) (che mostra che l'evento di selezione Performance è inserito esattamente alla posizione corrente), premete DELETE per cancellare l'evento.

Nota: Se l'indicatore a freccia non appare, l'evento non è inserito alla posizione corrente, e non può essere cancellato.

SHIFT + DELETE — Quando questo parametro è selezionato, premete SHIFT + DELETE per cancellare tutti gli eventi di selezione Performance, a partire dalla posizione corrente fino alla fine della Song. **Per cancellare tutti gli eventi di selezione Performance**, tornate alla posizione iniziale "M001.01.000", e premete SHIFT + DELETE.

SE (Style Element)

Questo parametro indica lo Style Element (cioè, una Variation, un Fill, un Intro, o un Ending) selezionato. La lunghezza in misure dello Style Element selezionato appare nel contatore di misure, nella parte superiore del display:



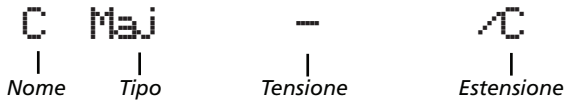
In questo modo, si può sapere sempre dove finirà lo Style Element selezionato, e dove potrà iniziare lo Style Element successivo. Per esempio, se avete inserito un Intro di 4 misure, potete inserire altrettante misure vuote dopo quell'evento, e una Variation alla fine dell'Intro, a partire dalla quarta misura vuota.

"Off" significa che, alla posizione corrente, l'accompagnamento non suona – suonano solo le tracce Realtime.

Suggerimento: *Inserite un evento di Style Element Off nel punto esatto in cui l'accompagnamento deve fermarsi, alla fine della Song.*

Chord

Usate i tasti VOLUME/VALUE D per selezionare la riga del parametro Chord. Usate i tasti F1-F4 per selezionare la parte dell'accordo che desiderate modificare.



Usate i controlli TEMPO/VALUE per modificare il parametro selezionato. Potete suonare un accordo, che verrà riconosciuto automaticamente. Durante la fase di riconoscimento, verrà preso in considerazione anche lo stato del tasto BASS INVERSION.

"No chord" significa che le tracce strumentali dell'accompagnamento (ad eccezione, quindi, di Drum e Percussion) non suonano alla posizione corrente. Per selezionare l'opzione "No chord", premete F1 per selezionare il Nome, poi usate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare l'ultima opzione (C…B, No chord).

Nota: *Se si sostituisce un accordo, la traccia Lower non viene automaticamente modificata.*

Controlli di trasporto

Mentre ci si trova in modo Chord/Acc Step, è possibile usare i vari tasti del pannello di controllo per muovere i locatori.

<< e >> (Riavvolgimento e Avanzamento veloce)

Usate questi tasti per portarvi alla misura precedente o successiva. Questi controlli funzionano anche quando il parametro M(easure) non è selezionato.

< e > (Step precedente o successivo)

Usate questi tasti per passare allo step precedente o successivo (in passi di 1/8, o di 192 tic). Se prima dello step precedente o successivo si trova un evento, il locatore si ferma su quell'evento. Per esempio, se vi trovate alla posizione "M001.01.000"", e non ci sono eventi prima di "M001.01.192", il tasto > vi porta alla posizione "M001.01.192". Se c'è un evento alla posizione "M001.01.010"", il tasto > si ferma alla posizione "M001.01.010".

Questi comandi funzionano anche se il parametro M(easure) non è selezionato.

SHIFT + < e > (Evento precedente o successivo)

Tenete premuto il tasto SHIFT e premete < o >, per passare all'evento precedente o successivo.

CANCELLARE UN'INTERA SONG

Con la nuova versione di sistema operativo, è possibile cancellare con una combinazione di tasti un'intera Song, nei modi Song e Backing Sequence. La combinazione di tasti è SHIFT + DELETE.

1. Entrate in modo Song o Backing Sequence. Occorre trovarsi nella pagina principale del modo operativo. Se siete in modo Record, tornate al modo Playback.
2. Premete SHIFT + DELETE.
3. Appare il messaggio "Delete Song?". Premete ENTER per confermare, oppure EXIT per annullare.

13. MODO OPERATIVO SONG

Il modo Song è il sequencer completo di bordo, che permette di registrare e modificare uno Standard MIDI File creato da un sequencer esterno o nei modi Song e Backing Sequence della Pa50SD stessa.

Sarà poi possibile salvare la Song in formato Standard MIDI File (file con estensione ".MID"), e riascoltarla in modo Song Play, Backing Sequence o in questa stessa modalità.

Per un esempio pratico di modifica di una Song vedi "5 - Modificare una Song" a pagina 35.

CONTROLLI DEL SEQUENCER

In modo Song utilizzare i comandi del Sequencer 1 (PLAY/STOP, PAUSE…). Vedi "CONTROLLI DI TRASPORTO DEI SEQUENCER - SEQ1 e SEQ2" a pagina 18 per ulteriori informazioni).

MASTER VOLUME E ACC/SEQ VOLUME

È possibile regolare il volume per mezzo dei cursori MASTER VOLUME e/o ACC/SEQ VOLUME. Vedi "Master Volume, Sequencer Volume, BALANCE" a pagina 75.

LE SONG E IL FORMATO STANDARD MIDI FILE

Il formato di Song utilizzato dalla Pa50SD è lo Standard MIDI File. Vedi "Le Song e il formato Standard MIDI File" a pagina 74.

Quando si salva una Song come SMF, all'inizio della Song viene automaticamente inserita una misura vuota. Questa misura contiene diversi parametri di inizializzazione della Song.

Quando lo SMF viene caricato, la msiura vuota viene automaticamente cancellata.

CANCELLAZIONE RAPIDA DELLE TRACCE

Mentre ci si trova nella pagina principale del modo Song Record, e le tracce della Song appaiono nel display, tenete premuto il tasto DELETE, e premete uno dei tasti VOLUME/VALUE che corrispondono alla traccia da cancellare. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per cancellare la traccia, o EXIT per annullare.

CANCELLARE UNA SONG

Mentre ci si trova nella pagina principale, è possibile cancellare un'intera Song, usando la combinazione di tasti SHIFT + DELETE.

1. Entrate in modo Song. Se non ci siete già, portatevi alla pagina principale di questo modo operativo. Se siete in modo Record, uscite dal REcord e tornate al modo Playback.
2. Premete SHIFT + DELETE.
3. Appare il messaggio "Delete Song?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

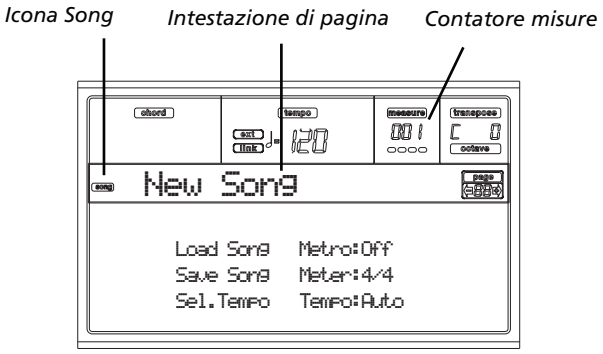
PAGINA PRINCIPALE

Premete il tasto SONG per accedere alla pagina principale da un altro modo operativo.

Nota: *Passando dal modo Style Play al modo Song, viene selezionato automaticamente il Song Setup, e molti parametri di traccia vengono reinizializzati.*

Premete EXIT/NO per accedere a questa pagina da qualsiasi altra pagina del modo Song.

Per visualizzare le tracce della Song utilizzate il tasto TRK SELECT. Premuto una prima volta, vengono visualizzate le tracce 1-8 (led TRK SELECT acceso). Premuto una seconda volta, vengono visualizzate le tracce 9-16 (led TRK SELECT lampeggiante). Premuto una terza volta, permette di tornare alla pagina principale (led TRK SELECT spento).



Icona Song

Quando appare, lo strumento si trova in modo Song.

Intestazione di pagina

Mostra il nome della Song selezionata.

Contatore di misure

Questo contatore indica il numero di battuta corrente della Song.

B (Load Song)

Utilizzate questa coppia di tasti per selezionare una Song. Una volta premuto uno di questi tasti, si apre la pagina di selezione della Song, che permette di selezionare la Song desiderata (vedi "Pagina 'Load Song'" a pagina 95).

C (Save Song)

Questo comando permette di salvare la Song registrata o modificata in formato Standard MIDI File. Una volta selezionato questo comando, appare la pagina di salvataggio della Song (vedi "Pagina 'Save Song'" a pagina 96).

D (Select Tempo)

Selezionate questo parametro, per usare i comandi TEMPO/VALUE per modificare il tempo di esecuzione della Song. Quando questo parametro è selezionato, il led VALUE si spegne.

Nota: *Il tempo viene sempre registrato in modo Overwrite (cioè "sovrascrittura": i vecchi dati vengono sostituiti dai nuovi).*

F (Metro)

Usate questi tasti per attivare o disattivare il metronomo durante la riproduzione.

G (Meter)

Questo parametro, non modificabile, mostra la segnatura metrica (o metro) della Song.

H (Tempo mode)

Questo parametro permette di selezionare la velocità di esecuzione (il tempo di metronomo) della Song.

Man(ual)	Con il cursore sul parametro "D (Select Tempo)", è possibile cambiare il tempo utilizzando i controlli TEMPO/VALUE. La Song verrà riprodotta con il tempo selezionato manualmente.
Auto	Viene utilizzato il Tempo memorizzato all'interno della Song.

PAGINA DELLE TRACCE 1-8

Per vedere e modificare le tracce 1-8 premere il tasto TRK SELECT dalla pagina principale. Il led TRK SELECT si accenderà.

Premete il tasto TRK SELECT due volte per ritornare alla pagina principale.

A-H (Programmi delle tracce 1-8)

Nome dei Program assegnati alle tracce 1-8. Utilizzate questi tasti per selezionare, attivare/disattivare o cambiare il volume delle tracce corrispondenti.

PAGINA DELLE TRACCE 9-16

Per vedere e modificare le tracce 9-16 premere il tasto TRK SELECT una volta dalla pagina delle tracce 1-8 o due volte dalla pagina principale. Il led TRK SELECT inizierà a lampeggiare.

Premete il tasto TRK SELECT una volta per tornare alla pagina principale.

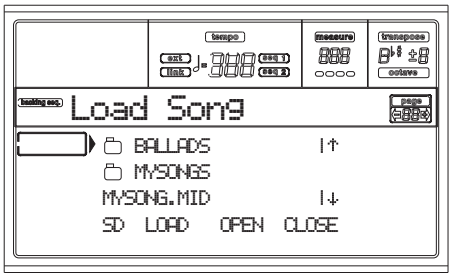
A-H (Programmi delle tracce 9-16)

Nome dei Program assegnati alle tracce 9-16. Utilizzate questi tasti per selezionare, attivare/disattivare o cambiare il volume delle tracce corrispondenti.

PAGINA 'LOAD SONG'

Questa pagina viene visualizzata premendo PAGE+ o il tasto B (Load Song) nella pagina principale.

Premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Song senza aver selezionato nessuna Song.



A-C (File, Cartella)

Spostate il file o la cartella da selezionare sulla prima riga del display. Per selezionare un file, premete il tasto F2 (Select). Per aprire una cartella premete il tasto F3 (Open).

Il simbolo " " identifica una cartella.

E-F (Tasti di Scorrimento verso l'alto)

Fanno scorrere la lista verso l'alto.

G-H (Tasti di Scorrimento verso il basso)

Fanno scorrere la lista verso il basso.

Controlli TEMPO/VALUE

Fanno scorrere la lista verso l'alto o verso il basso.

F1 (SD)

Premete questo pulsante dopo avere sostituito una scheda nell'apposito lettore. La nuova scheda viene letta e l'elenco dei file mostrato sul display viene aggiornato.

F2 - Caricamento (Load)

Carica la Song situata sulla prima riga del display.

F3 - Apri Cartella (Open)

Apre la cartella selezionata (le cartelle sono identificate dal simbolo " ") per visualizzarne il contenuto.

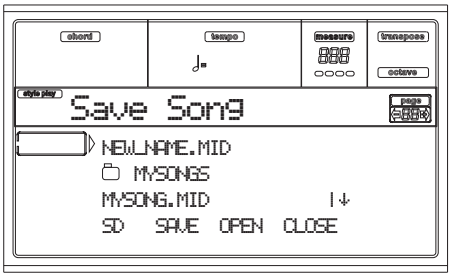
F4 - Chiudi Cartella (Close)
Chiude la cartella correntemente aperta, rimandando alla cartella superiore.

PAGINA 'SAVE SONG'

Le Song registrate o modificate vengono conservate in una memoria volatile (RAM). Il contenuto di questa memoria viene cancellato quando lo strumento viene spento, quando si entra nuovamente in registrazione in modo Songo o Backing Sequence, o quando si passa al modo Song Play. Dovete salvare su una scheda tutte le Song che volete conservare. Le Song vengono salvate in formato SMF.

Nota: *Quando si salva una Song come SMF, all'inizio della Song viene automaticamente inserita una misura vuota. Questa misura contiene diversi parametri di inizializzazione della Song.*

1. Da qualsiasi pagina di edit premete EXIT per andare alla pagina principale.
2. Selezionate il tasto Save Song. La pagina di salvataggio di una Song apparirà.



3. Spostate la cartella dove si intende salvare la Song sulla prima riga del display utilizzando le coppie di tasti VOLUME/VALUE E-F (scorrimento verso l'alto) e G-H (scorrimento verso il basso), o in alternativa i controlli di TEMPO/VALUE. Premere F3 (Open) per aprire la cartella o richiuderla con F4 (Close).
4. Una volta selezionata la destinazione del salvataggio sarà possibile salvare la Song sopra un file esistente o crearne uno nuovo.
   • Per sovrascrivere un file esistente portatelo sulla prima riga del display.
   • Per creare un nuovo file, spostate "NEW_NAME.MID" sulla prima riga del display.
5. Premete uno dei tasti A VOLUME/VALUE per assegnare un nuovo nome al file:

   NEW_NAME.MID

   Spostate il cursore utilizzando i tasti DOWN/- e UP/+. Selezionate un carattere utilizzando il DIAL. Inserite un carattere premendo il tasto INSERT. Cancellate un carattere premendo il tasto DELETE.
6. Al termine della operazione premete il tasto F2 (Save) per finalizzare l'operazione. Apparirà il messaggio "Are you sure?" (Sei sicuro?). Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

Stato di Play/mute salvato con la Song

Quando si salva una Song, lo stato di Play/Mute viene salvato con la Song. Questo stato è conservato quando si carica la Song in modo Song Play.

Master Transpose salvato con la Song (come dati di SysEx)

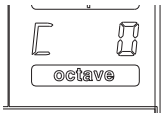
Quando si salva una Song, viene salvato anche il valore corrente di Master Transpose. Poiché questo valore è salvato sotto forma di dati di System Exclusive (SysEx), viene conservato anche quando si ascolta la Song in modo Song Play.

Suggerimento: *Siccome il Master Transpose è un parametro globale, il caricamento di una Song con una trasposizione non standard può causare effetti indesiderati nel successivo caricamento di altre Song che non contengano propri dati di trasposizione. Per trasporre una Song è consigliabile usare la funzione Edit-Transpose, a cui si accede premendo il tasto MENU e uno dei tasti VOLUME/VALUE E (vedi "Pagina 18 - Edit: Transpose" a pagina 107).*

Potete inoltre attivare il lock del Master Transpose sulle varie tracce, per evitare una trasposizione non desiderata. Vedi "Pagina 2 - Master Transpose" a pagina 135.

Come regola generale, è bene usare il Master Transpose (tasti TRANSPOSE sul pannello di controllo) quando si desidera trasporre le tracce Realtime insieme alla Song. Si dovrebbe invece usare la funzione Edit-Transpose (modo Song Edit) quando si desidera trasporre le sole tracce della Song.

Nota: *Il valore di Master Transpose è sempre mostrato in altro a destra nel display:*



REGISTRAZIONE IN MODO REALTIME

Quella che segue è la procedura generale da seguire per registrare una nuova Song.

1. Premete SONG per acceder al modo Song.
2. Premete RECORD per accedere al modo Song Record. A questo punto appare la pagina principale del modo Song Record, ed è possibile predisporre lo strumento per la registrazione. (Per maggiori informazioni, vedi la "Pagina 'Song Record'" a pagina 98)

3. Assicuratevi di aver selezionato l'opzione di registrazione Overdub od Overwrite (vedi xxx [Record Mode]).
4. Regolate il tempo. Ci sono due modi per cambiare il tempo:
   • Tenete premuto il tasto SHIFT, e usate il DIAL per cambiare il tempo.
   • Portate il cursore sul parametro "Sel.Tempo", e usate i controlli TEMPO/VALUE per cambiare il tempo.
5. Premete TRK SELECT per passare alla pagina delle tracce 1-8.

   Premete nuovamente il tasto per passare alla pagina delle tracce 9-16.

6. Se volete, potete regolare nuovamente il tempo da queste pagine, usando i controlli della sezione TEMPO/VALUE.
7. Assegnate il Program desiderato ad ogni traccia.
8. Selezionate la traccia da porre in registrazione. La sua icona di stato inizia a lampeggiare.
9. Mentre l'icona di stato lampeggia, premete PLAY/STOP per iniziare a registrare. A seconda dell'opzione Metro selezionata, si ha un pre-conteggio di una o due battute prima dell'inizio della registrazione. Al termine del pre-conteggio iniziate a suonare liberamente.
   • Se avete selezionato il modo di registrazione Auto Punch, la registrazione inizia solo al momento di raggiungere il punto di Start.
   • Se avete selezionato il modo di registrazione Pedal Punch, premete il pedale nel momento in cui volete iniziare a registrare. Premetelo nuovamente per fermare la registrazione.
   Nota: *Non è possibile utilizzare la funzione Punch con una Song vuota. È necessario che sia stata registrata almeno una traccia.*
10. Al termine della registrazione, premete PLAY/STOP per fermare il sequencer. Selezionate un'altra traccia, e proseguite con la registrazione della Song.
11. Dopo aver completato la registrazione della nuova Song, premete RECORD per uscire dal modo Record. La Song viene salvata in memoria.
    Attenzione: *Salvate la Song su una scheda per evitare che venga persa quando lo strumento viene spento.*
    Nota: *All'uscita dal modo Record, il valore dell'Octave Transpose viene automaticamente riportato a "0".*
12. Se necessario, modificate la nuova Song; premete il tasto MENU per aprire il menu di Song Edit, e selezionate una delle pagine di edit.

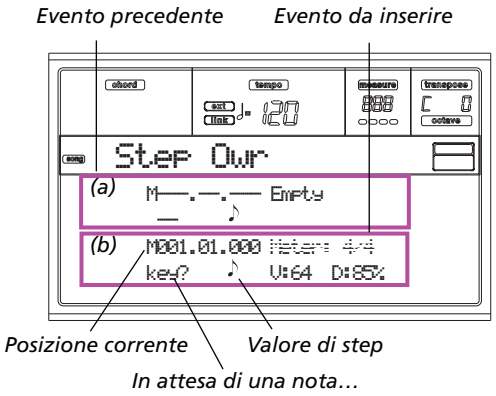
REGISTRAZIONE IN MODO STEP RECORD

Lo Step Record consente di creare una nuova Song inserendo le singole note o i singoli accordi in ogni traccia. Questa funzione è molto utile quando si deve trascrivere una partitura esistente, o si desidera lavorare con una maggiore precisione, ed è particolarmente adatta alla creazione di tracce di Drum e Percussion.

1. Mentre vi trovate nella pagina principale del modo Song, premete il tasto RECORD per accedere al modo Song Record. Appare la pagina principale del modo Song Record.

2. Usate i tasti VOLUME/VALUE A per selezionare il parametro "Rec" (Recording Mode). Usate questi tasti, o i controlli TEMPO/VALUE, per selezionare il modo di registrazione "Step Dub" (Step Overdub) o "StepOwr" (Step Overwrite).
   • Il modo Step Overdub consente di aggiungere nuovi eventi agli eventi già presenti nella traccia.
   • Il modo Step Overwrite permette di inserire nuovi eventi, cancellando gli eventi già presenti nella traccia.
3. Premete il tasto SEQ1 PLAY/STOP. Il suo led si accende, e si apre la pagina "Step Record". (Vedi "Pagina 'Step

Record'" a pagina 100 per maggiori informazioni su ogni parametro di questa pagina).



Le prime due righe (a) mostrano l'ultimo evento inserito. Le ultime due righe (b) mostrano l'evento in edit, pronto ad essere inserito.

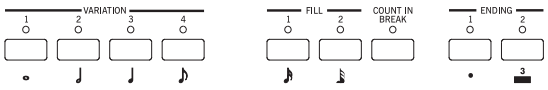
L'evento "Empty" indica l'inizio della Song, quando non ci sono ancora eventi inseriti nella traccia. Viene inserito automaticamente nel momento di entrare in modo Record. Viene cancellato quando si inserisce un evento.

4. Il parametro "Maaa.bb.ccc" in (b) indica la posizione corrente. È il punto esatto in cui il nuovo evento verrà inserito.

• Se non desiderate inserire una nota in questa posizione, inserite una pausa, come mostrato al passo 6.

• Per passare alla misura successiva, inserendo pause nel resto della misura corrente, premete il tasto >>.

5. Per cambiare il valore di step, usate i tasti NOTE VALUE, in basso a sinistra nel pannello di controllo.



6. Inserite una nota, una pausa o un accordo alla posizione corrente.

• Per inserire una singola nota, suonatela sulla tastiera. La durata della nota inserita corrisponde al valore di step. Potete modificare la dinamica e la durata relativa della nota, modificando rispettivamente i parametri V (Velocity) e D (Duration). Vedi "V (Velocity)" e "D (Duration)" a pagina 100.

• Per inserire una pausa, premete il tasto REST. La durata della pausa corrisponde al valore di step.

• Per legare la nota da inserire alla nota precedente, premete il tasto TIE. Viene inserita una nota con la stessa altezza, legata alla precedente. Non è necessario suonare nuovamente la nota.

• Per inserire un accordo o una seconda voce, vedi più avanti "Accordi e voci secondarie".

7. Dopo avere inserito un nuovo evento, potete tornare indietro premendo il tasto <. In questo modo, l'evento precedente viene cancellato, e lo step che occupava viene nuovamente posto in edit.

8. Al termine della registrazione, premete il tasto SEQ1 PLAY/STOP per spegnere il suo led. Appare nuovamente la pagina principale del modo Song Record.

9. Mentre vi trovate nella pagina principale del modo Song Record, premete il tasto RECORD per uscire dal modo Record. Quando vi trovate nella pagina "Main" del modo "Song", potete premere SEQ1 PLAY/STOP per ascoltare la Song oppure selezionare il comando "Save Song" per salvare la Song sulla scheda.

Accordi e voci secondarie

Non è obbligatorio inserire in una traccia solo note singole. È possibile inserire anche accordi e voci secondarie. Per maggiori informazioni, vedi la sezione "Accordi e voci secondarie" a pagina 64.

PAGINA 'SONG RECORD'

Mentre vi trovate in modo Song, premete RECORD per entrare in modo Song Record. Appare la pagina principale del modo Song Record.

Rec (Modo di registrazione)

Impostate questo parametro per selezionare un modo di registrazione.

Overdub	I nuovi eventi registrati vengono uniti agli eventi già registrati nella traccia.
Overwrite	I nuovi eventi sostituiscono gli eventi già esistenti nella traccia.
Auto Punch	La registrazione inizia automaticamente alla posizione "S" e termina alla posizione "E" (vedi la riga successiva nel display). ***Nota:*** *Non è possibile utilizzare la funzione Auto Punch con una Song vuota. È necessario che sia stata registrata almeno una traccia.*
PedalPunch	La registrazione inizia quando si preme il pedale programmato per la funzione "Punch In/Out", e termina quando si preme di nuovo il pedale. ***Nota:*** *Non è possibile utilizzare la funzione Pedal Punch con una Song vuota. È necessario che sia stata registrata almeno una traccia.*

Trk (Track)

Traccia in registrazione.

1…16 Una delle 16 tracce della Song. Per selezionare una traccia, portatevi alla pagina delle tracce (vedi "Pagina delle tracce 1-8" e "Pagina delle tracce 9-16" a pagina 95).

S/E (Start/End)

Questi parametri appaiono solo quando viene selezionato il modo di registrazione "Auto Punch". Permettono di impostare il punto di inizio e quello di fine registrazione in modo Punch.

Metro (Metronome)

Questo parametro permette di attivare/disattivare il clic del metronomo che si può ascoltare durante la registrazione.

Off Nessun suono di metronomo durante la registrazione. Prima dell'effettivo inizio della registrazione, si ha però un pre-conteggio di una battuta.

On1 Metronomo attivo, con pre-conteggio di una battuta prima dell'inizio della registrazione.

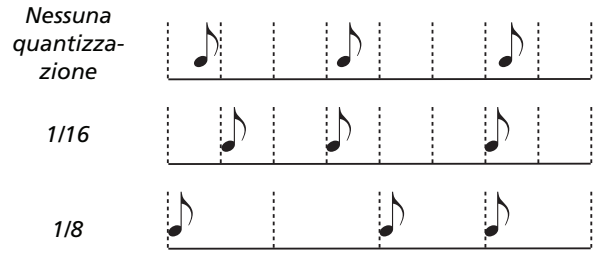
On2 Metronome attivo, con un pre-conteggio di due battute prima dell'inizio della registrazione.

Resol (Resolution)

Usate questo parametro per programmare la quantizzazione durante la registrazione. La quantizzazione è un modo per correggere gli errori ritmici; le note suonate troppo in anticipo o troppo in ritardo vengono spostate al più vicino asse della "griglia" di quantizzazione programmata mediante questo parametro, in modo da suonare perfettamente a tempo.

Hi Nessuna quantizzazione.

1/32…1/8 Risoluzione della griglia di quantizzazione, in valori musicali di durata. Per esempio, se si seleziona 1/16, tutte le note vengono spostate alla più vicina scansione di 1/16. Se si seleziona 1/8, tute le note vengono spostate alla più vicina scansione di 1/8.



Meter

Questo parametro permette di programmare il metro musicale iniziale della Song. È possibile modificare questo parametro solo quando la Song è vuota, e non è ancora stato registrato nulla. Per inserire un cambio di metrica a metà della Song usate la funzione "Insert Measure" (vedi pagina 108).

Sel.Tempo (Select Tempo)

Selezionate questo parametro per usare la sezione TEMPO/VALUE per controllare il tempo.

Nota: *È possibile cambiare il Tempo in qualsiasi momento, quando sono selezionati altri parametri, tenendo premuto il tasto SHIFT mentre si ruota il DIAL.*

Nota: *Il tempo viene sempre registrato in modo overwrite (sovrascrittura). I vecchi dati vengono sostituiti dai nuovi.*

Tempo (Modo Tempo)

Questo parametro determina il modo in cui gli eventi di Tempo vengono letti.

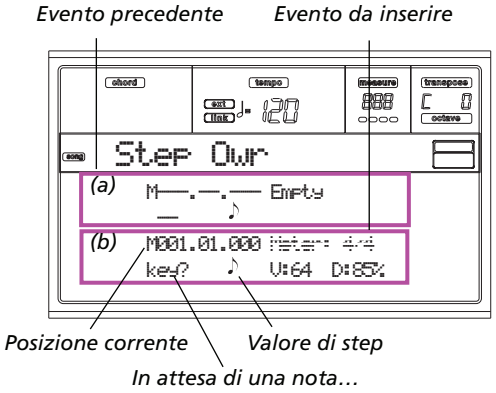
Record Tutti i cambi di Tempo effettuati durante la registrazione vengono registrati nella Master Track.

Auto Il Sequencer riproduce tutti i dati di Tempo registrati. Non vengono registrati nuovi eventi di Tempo.

Manual L'ultima regolazione manuale del Tempo (eseguita con i controlli TEMPO/VALUE) è considerata il Tempo corrente. Non vengono registrati cambi di Tempo. Si tratta di una funzione molto utile per registrare ad una velocità inferiore a quella propria della Song.

PAGINA 'STEP RECORD'

Si accede a questa pagina dalla pagina principale del modo Song Record, selezionando il modo di registrazione "StepDub" o "StepOwr" (parametro "Rec"), e premendo il tasto SEQ1 PLAY/STOP.



Sezione (a)

Evento inserito in precedenza. Per cancellare questo evento, e mettere il suo step nuovamente in edit, premete il tasto <.

Sezione (b)

Evento da inserire. Vedi i parametri successivi per informazioni su ogni elemento di questa sezione.

M (Measure)

Posizione dell'evento (nota, pausa o accordo) da inserire.

Meter

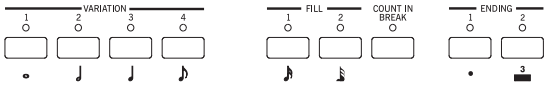
Metro (segnatura metrica) della misura corrente. Questo parametro non è modificabile. Per inserire un cambio di metro usate la funzione Insert del menu di Edit, che permette di inserire nella Song una serie di misure con un metro diverso (vedi "Pagina 22 - Edit: Insert Measures" a pagina 108).

key?

Richiesta di suonare una nota o un accordo, per inserire un evento allo step corrente.

Valore di step

Durata dell'evento da inserire. Usate i tasti della sezione NOTE VALUE, in basso a sinistra nel pannello di controllo, per selezionare questo valore.



𝅝 ... 𝅘𝅥𝅯	Valore della nota.
Punto (.)	Aumenta di metà valore la durata della nota selezionata.
Terzina (3)	Trasforma la nota selezionata in terzina.

V (Velocity)

Valore di dinamica della nota o dell'accordo da inserire. Rappresenta la dinamica dell'evento da inserire.

KBD	Keyboard (tastiera). Potete selezionare questo parametro ruotando il DIAL completamente in senso antiorario. Quando questa opzione è selezionata, la dinamica della nota suonata viene riconosciuta e registrata.
1...127	Valore di dinamica. L'evento verrà inserito con questo valore di dinamica, mentre l'effettiva dinamica con cui la nota è suonata sarà ignorata.

D (Duration)

Durata relativa della nota inserita. La percentuale si riferisce sempre al valore di step.

50%	Staccato.
85%	Articolazione ordinaria.
100%	Legato.

Tasti usati in modo Step Record

Tasto TIE

Lega la nota da inserire alla nota precedente.

Tasto REST

Inserisce una pausa.

Tasti NOTE VALUE

Selezionano il valore di step.

Tasto SEQ1 PLAY/STOP

Permette di uscire dal modo Step Record.

< (Step precedente)

Torna allo step precedente, cancellando l'evento inserito.

>> (Avanzamento veloce)

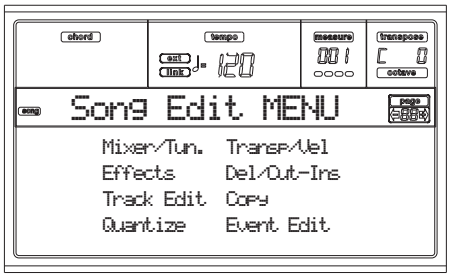
Passa alla misura successiva, riempiendo con pause lo spazio rimanente nella battuta corrente.

MENU

Da qualsiasi pagina, premendo il tasto MENU, viene visualizzato il Menu del modo Song. Questo Menu permette di accedere alle varie pagine di editing del modo Song.

Con il Menu visualizzato, selezionate una sezione di editing usando i tasti VOLUME/VALUE, premendo PAGE +, o premete EXIT per tornare alla pagina principale.

Da qualsiasi pagina di edit, premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Song.



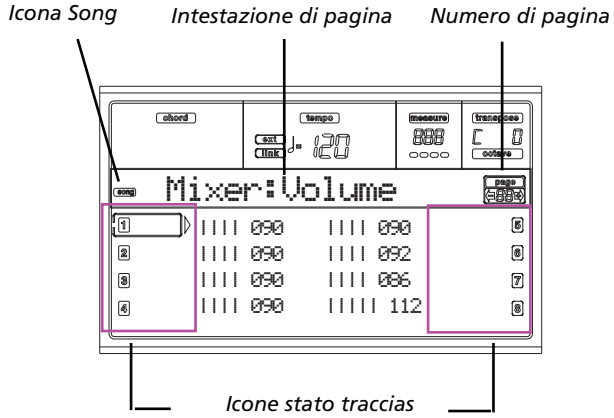
Ogni voce di questo Menu corrisponde a una sezione di edit. Ogni sezione di edit può essere composta da una o più pagine.

STRUTTURA DELLE PAGINE DI EDIT

Selezionate una funzione di edit dal Menu, e/o utilizzate i tasti PAGE +/- per raggiungere la pagina desiderata.

Premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Song.

Tutte le pagine di edit condividono la stessa struttura.



Icona Song

Quando attiva, indica che lo strumento si trova in modo Song.

Intestazione di pagina

Mostra il nome della pagina di edit corrente. Solitamente viene suddiviso in una prima parola che identifica il nome della sezione (p.es. “Mixer: FX Send” appartiene alla sezione “Mixer”), e una seconda parola che identifica il nome della pagina (p.es. “FX Send”).

Pagina

Questa area mostra il numero della pagina correntemente selezionata.

A-H

Ogni coppia di tasti VOLUME/VALUE seleziona una differente traccia, parametro o comando in funzione della pagina selezionata.

Icone dello stato di Traccia

Una serie di icone posizionate in corrispondenza di ogni traccia ne mostra lo stato.

Traccia o parametro selezionato.

1 16 Tracce in play o già registrate.

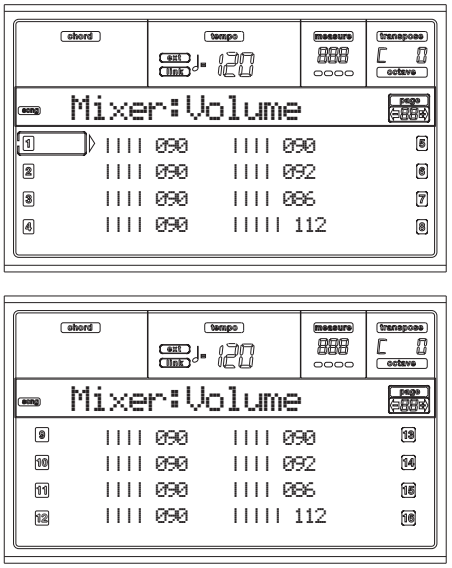
(no icon) La Traccia è disattivata o non contiene dati all’interno.

PAGINA 1 - MIXER: VOLUME

Qui è possibile modificare il volume di ognuna delle 16 tracce del sequencer. Premendo contemporaneamente i tasti VOLUME/VALUE la traccia corrispondente verrà attivata o disattivata.

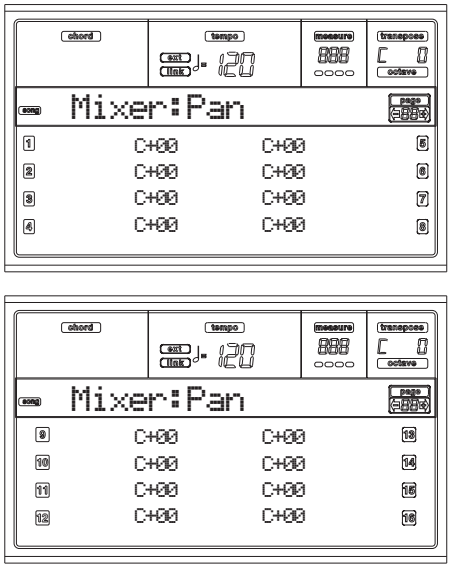
Una traccia disattivata rimane tale anche passando ad un’altra Song.

Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare a rotazione le tracce 1-8 e 9-16.



PAGINA 2 - MIXER: PAN

Qui è possibile modificare il valore di Pan-pot (posizione del suono nel panorama stereo) per ogni singola traccia.
Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare a rotazione le tracce 1-8 e 9-16.

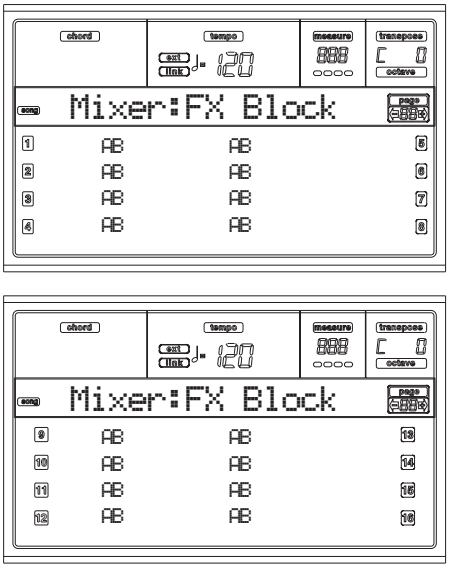


Pan

-64	Segnale completamente a Sinistra.
+00	Segnale in posizione centrale.
+63	Segnale completamente a Destra.
Off	Il segnale diretto (privo di effetti) non verrà indirizzato alle uscite; sarà possibile ascoltare solamente il segnale di ritorno dagli effetti.

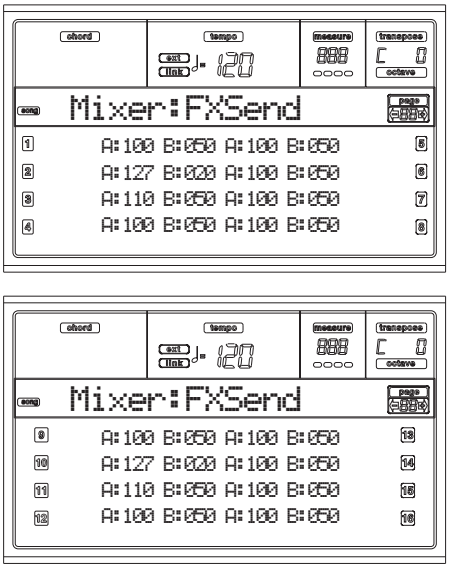
PAGINA 3 - MIXER: FX BLOCK

Questa pagina permette di selezionare la coppia di processori di effetti (AB o CD) utilizzati da ogni singola traccia.
Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare a rotazione le tracce 1-8 e 9-16.



PAGINA 4 - MIXER: FX SEND A/B (O C/D)

Questa pagina permette di modificare la mandata ai processori digitali di effetti interni A/B o C/D. La visualizzazione della mandata effetti dipende dalle impostazioni effettuate su ogni singola traccia nella pagina precedente ("Pagina 3 - Mixer: FX Block").
Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare a rotazione le tracce 1-8 e 9-16.



Ecco la procedura di editing:

1. Utilizzate i tasti VOLUME/VALUE (A-H) per selezionare una traccia.
2. Con i tasti F1-F4 selezionate il parametro da modificare per quella traccia.
3. Per mezzo dei tasti VOLUME/VALUE (A-H) e/o dei controlli TEMPO/VALUE modificate il valore del parametro.

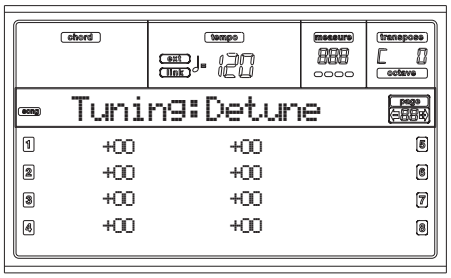
Parametri

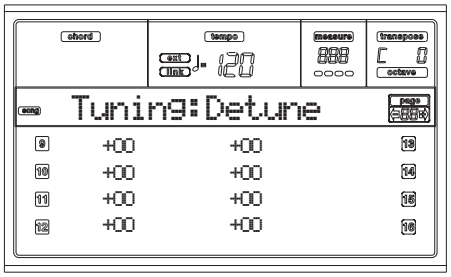
000 Nessun effetto. Solo il segnale diretto viene assegnato alle uscite.

127 100% di effetto. Il segnale diretto e quello processato dall'effetto vengono inviati alle uscite con pari livello.

PAGINA 5 - TUNING: DETUNE

In questa pagina è possibile programmare l'accordatura fine per ogni singola traccia.
Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare a rotazione le tracce 1-8 e 9-16.





Detune

Valori di accordatura fine.

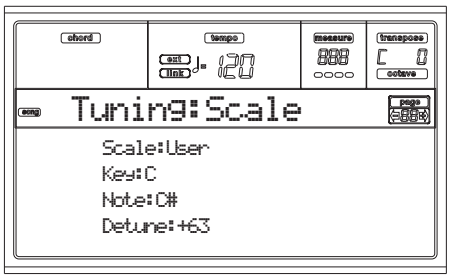
-64 Intonazione abbassata di circa un semitono.

0 Accordatura standard.

+63 Intonazione alzata di circa un semitono.

PAGINA 6 - TUNING: SCALE

Questa pagina permette di selezionare alcuni tipi di accordature alternative per le tracce della Song.



Scale

Scale alternative disponibili per le tracce della Song. Vedi "Scale" a pagina 235 per una lista delle scale disponibili. Per abilitare o disabilitare la scala alternativa selezionata su ogni singola traccia vedi "Pagina 7 - Tuning: Pitch Bend/Scale" a pagina 103.

Key

Parametro richiesto da alcune scale che richiedono una tonalità di riferimento.

Note

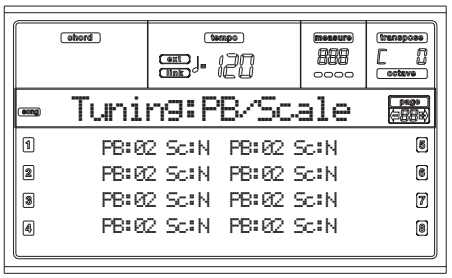
Questo parametro è accessibile solamente quando viene selezionata la scala User. Permette di selezionare la nota da intonare con il parametro "User Scale Tuning" seguente.

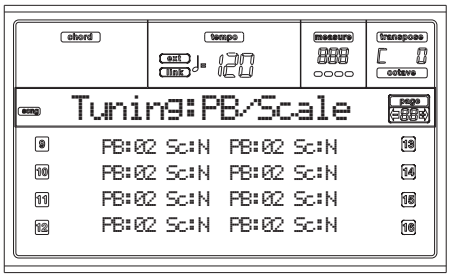
Detune

Questo parametro è accessibile solamente quando viene selezionata la scala User. Permette di accordare la singola nota, selezionata per mezzo del parametro precedente "User Scale Note", in relazione alla intonazione standard basata sul temperamento Equabile.

PAGINA 7 - TUNING: PITCH BEND/SCALE

Questa pagina permette di programmare l'escursione del Pitch Bend, in passi di un semitono, per ogni singola traccia della Song. Inoltre permette di attivare o disattivare la scala alternativa impostata a "Pagina 6 - Tuning: Scale", sempre per ogni singola traccia.
Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare a rotazione le tracce 1-8 e 9-16.





P(itch)B(end)

Questo parametro stabilisce l'escursione del Pitch Bend, in passi da un semitono, per ogni singola traccia.

01…12 Massima escursione positiva/negativa del Pitch Bend (in semitoni). Il valore 12 corrisponde ad 1 ottava.

Off Pitch Bend disattivato.

Sc(ale)

Questo parametro permette di attivare/disattivare la scala alternativa per ogni singola traccia. (Vedi "Pagina 6 - Tuning: Scale" a pagina 103 per ulteriori informazioni su come selezionare una scala alternativa).

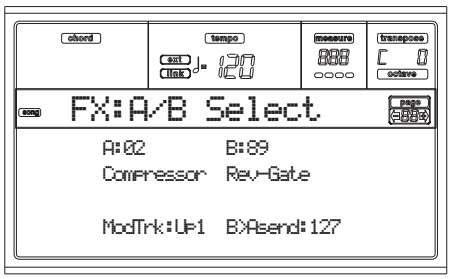
Y(es) La traccia viene accordata in base alla scala alternativa prescelta.

N(o) La traccia viene accordata in base alla scala scelta in modo Global (vedi "Scale" a pagina 134).

PAGINA 8 - FX: A/B SELECT

Questa pagina permette di selezionare l'algoritmo utilizzato dagli effetti A e B. Solitamente l'effetto A è un riverbero, mentre il B è un effetto di modulazione.

Lo Standard MIDI Files utilizza solamente due effetti. Nella Pa50SD tuttavia è possibile assegnare tutti e quattro gli effetti disponibili alle tracce di una Song (vedi "Pagina 3 - Mixer: FX Block" a pagina 102).



Nota: *Fermare l'esecuzione di una Song, o selezionarne un'altra, comporta l'inizializzazione degli effetti. È possibile, tuttavia, una volta fermata la riproduzione, cambiare le impostazioni e riavviare la Song. Salvate la Song per rendere effettive le modifiche.*

A, B

Nome degli algoritmi assegnati ai processori multieffetti A e B. Solitamente l'effetto A corrisponde a un riverbero, mentre il B a un effetto di modulazione (chorus, flanger, delay…). Per una lista degli effetti disponibili vedi "Effetti" a pagina 185.

ModTrk (Traccia della Modulazione)

Traccia di riferimento per messaggi MIDI di modulazione. È possibile modificare un parametro di programmazione degli effetti con un messaggio MIDI generato da un controller dello strumento (p.e. il joystick).

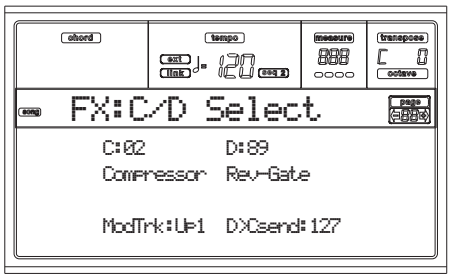
B>Asend (Ritorno dall'effetto B all'effetto A)

Quantità di segnale che dall'effetto B viene reinviato all'ingresso dell'effetto A.

PAGINA 9 - FX: C/D SELECT

Questa pagina permette di selezionare l'algoritmo utilizzato dagli effetti C e D. Solitamente l'effetto C è un riverbero, mentre il D è un effetto di modulazione.

Lo Standard MIDI Files utilizza solamente due effetti. Nella Pa50SD tuttavia è possibile assegnare tutti e quattro gli effetti disponibili alle tracce di una Song (vedi "Pagina 3 - Mixer: FX Block" a pagina 102).



Nota: *Fermare l'esecuzione di una Song, o selezionarne un'altra, comporta l'inizializzazione degli effetti. È possibile, tuttavia, una volta fermata la riproduzione, cambiare le impostazioni e riavviare la Song. Salvate la Song per rendere effettive le modifiche.*

C, D

Nome degli algoritmi assegnati ai processori multieffetti C e D. Solitamente l'effetto C corrisponde a un riverbero, mentre il D a un effetto di modulazione (chorus, flanger, delay…). Per una lista degli effetti disponibili vedi "Effetti" a pagina 185.

ModTrk (Traccia della Modulazione)

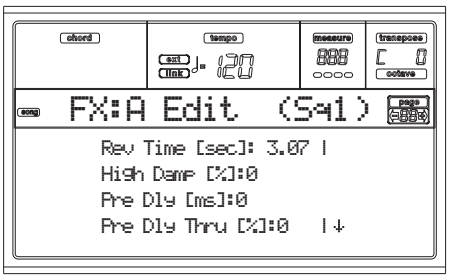
Traccia di riferimento per messaggi MIDI di modulazione. È possibile modificare un parametro di programmazione degli effetti con un messaggio MIDI generato da un controller dello strumento (p.es. il joystick).

D>Csend (Ritorno dall'effetto D all'effetto C)

Quantità di segnale che dall'effetto D viene reinviato all'ingresso dell'effetto C.

PAGINA 10 - FX: A EDITING

Questa pagina contiene i parametri di editing dell'effetto A (solitamente assegnato ad un riverbero).



Utilizzate le coppie di tasti VOLUME/VALUE E-F e G-H per scorrere la lista dei parametri.

Utilizzate le coppie di tasti VOLUME/VALUE A-D per selezionare e modificare un parametro.

Utilizzate i controlli di TEMPO/VALUE per modificare il valore del parametro selezionato.

Nota: *Fermare l'esecuzione di una Song, o selezionarne un'altra, comporta l'inizializzazione degli effetti. È possibile, tuttavia, una volta fermata la riproduzione, cambiare le impostazioni e riavviare la Song. Salvate la Song per rendere effettive le modifiche.*

Parametri

Vedi "Effetti" a pagina 185 per una lista dei parametri disponibili per ogni algoritmo di effetti.

PAGINA 11 - FX: B EDITING

Questa pagina contiene i parametri di editing dell'effetto B (solitamente assegnato ad una modulazione). Per maggiori informazioni vedi "Pagina 10 - FX: A editing".

PAGINA 12 - FX: C EDITING

Questa pagina contiene i parametri di editing dell'effetto C. Per maggiori informazioni vedi "Pagina 10 - FX: A editing".

PAGINA 13 - FX: D EDITING

Questa pagina contiene i parametri di editing dell'effetto C. Per maggiori informazioni vedi "Pagina 10 - FX: A editing".

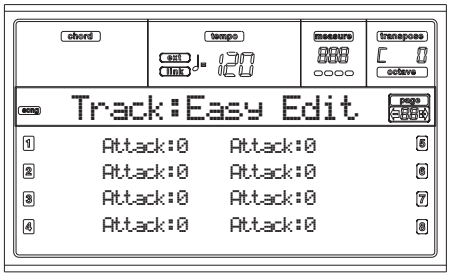
PAGINA 14 - TRACK: EASY EDIT

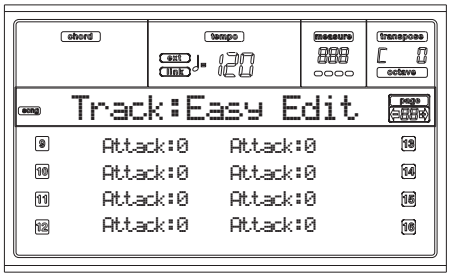
In questa pagina è possibile modificare i principali parametri del Program assegnato ad ogni traccia.

Nota: *Tutti i valori si intendono relativi a quelli originariamente impostati e salvati nel Program.*

Per le tracce impostate in modalità Drum/Percussion è possibile variare il volume indipendentemente per ogni famiglia di strumenti (vedi "Pagina 15 - Track: Mode").

Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare a rotazione le tracce 1-8 e 9-16.





Ecco la procedura di editing:

1. Utilizzate i tasti VOLUME/VALUE (A-H) per selezionare una traccia.
2. Con i tasti F1-F4 selezionate il parametro da modificare o il suo valore. Per le tracce impostate in modo Drum/Percussion vedi la sezione "Tracce Drum" seguente.
3. Per mezzo dei tasti VOLUME/VALUE (A-H) e/o dei controlli TEMPO/VALUE modificate il tipo di parametro selezionato o il suo valore.

Parametri

Attack — Tempo di attacco del suono. È il tempo che impiega il volume del suono ad andare da zero (nel momento in cui il tasto viene premuto) al suo massimo livello.

Decay — Tempo di decadimento del suono. È il tempo che impiega il suono a passare dal volume raggiunto al termine della fase di Attack al volume di Release impostato.

Release — Tempo di rilascio del suono. È il tempo che impiega il volume del suono ad andare a zero una volta che il tasto viene rilasciato.

Cutoff — Frequenza di taglio del Filtro. Questo parametro influisce sulla presenza, o brillantezza, del suono.

Resonance — Controllo che esalta la frequenza di taglio impostata dal parametro Cutoff. Un valore elevato di Resonance può produrre l'"auto- oscillazione" del Filtro stesso.

Vibrato Rate — Velocità dell'effetto di Vibrato.

Vibrato Depth — Profondità dell'effetto di Vibrato.

Vibrato Delay — Tempo intercorrente fra l'inizio del suono e l'attivazione del Vibrato.

Tracce Drum

Quando una traccia è impostata in modo Drum (tracce di Batteria e Percussioni), in alternativa ai precedenti parametri di editing, è possibile regolare indipendentemente il volume per ognuna delle seguenti categorie di strumenti:

Kick V — Grancasse (Kick Drum).

Snare V — Rullanti (Snare Drum).

Tom V — Tamburi (Tom e Timpani).

HiHat V — Charleston (Hi-Hat).

CymbalV — Piatti (Ride, Crash, Splash, etc.).

Percus1V — Percussioni "Classiche".

Percus2V — Percussioni "Etniche".

SFX V — Effetti Speciali (SFX).

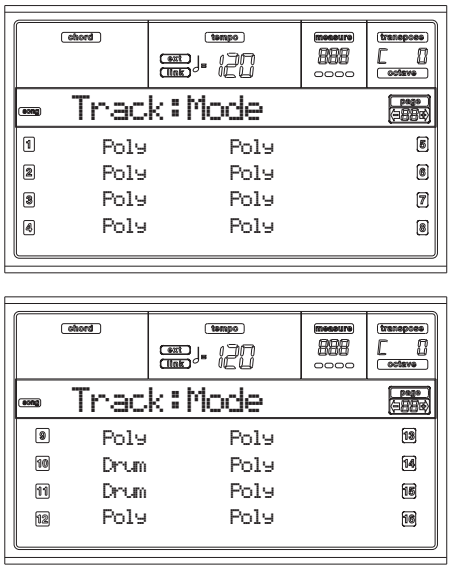
Inizializzazione dei parametri

È possibile inizializzare i valori dei parametri tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasti VOLUME/VALUE della traccia che si vuole sottoporre a questa procedura. Sul display comparirà la seguente finestra:

Premete ENTER/YES per inizializzare la traccia selezionata. Mentre il tasto SHIFT è premuto, premete il tasto ENTER/YES per inizializzare tutte le tracce con una singola operazione. Premete EXIT/NO per annullare la procedura di inizializzazione e lasciare invariati i parametri di Easy Edit delle tracce.

PAGINA 15 - TRACK: MODE

Questa pagina permette di scegliere il tipo di polifonia adottata da ogni singola traccia o di impostarla come traccia di percussioni.
Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare a rotazione le tracce 1-8 e 9-16.



Parametri

Drum — Impostazione come traccia di Drum/Percussion. Con la traccia impostata in questo modo non vengono applicate le funzioni di Master e Octave Transpose. È possibile inoltre impostare un volume differente per ogni famiglia di strumenti percussivi (vedi "Pagina 14 - Track: Easy edit" a pagina 105).

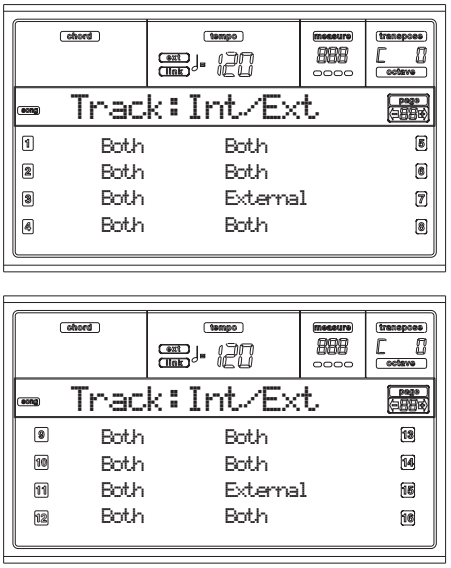
Poly — Traccia impostata in modo polifonico, dove possono essere suonate più note contemporaneamente.

Mono — Traccia monofonica. È possibile eseguire una nota alla volta e ogni nuova nota esclude la precedente.

Mono Right — Traccia monofonica, ma con priorità assegnata alla nota più a destra (la nota con frequenza più elevata).

PAGINA 16 - TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

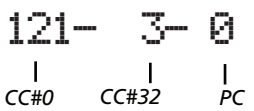
Questa pagina permette di determinare se la traccia deve pilotare il generatore interno, un generatore esterno collegato alla presa MIDI o entrambi. La funzione è utile per pilotare correttamente il generatore interno in abbinamento ad un expander esterno.
Utilizzate il tasto TRK SELECT per visualizzare a rotazione le tracce 1-8 e 9-16.



Parametri

Internal — Le tracce utilizzano solamente il generatore interno. Nessun messaggio viene inviato ad uno strumento esterno connesso alla MIDI OUT.

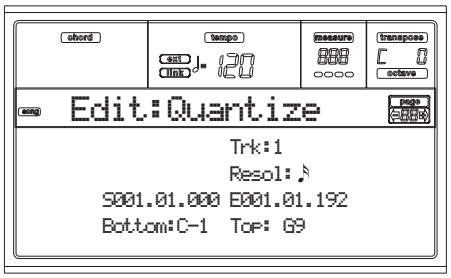
External — Le tracce utilizzano solamente uno strumento esterno collegato alla MIDI OUT. Il generatore interno non viene utilizzato, permettendo di risparmiare polifonia.
Quando una traccia è in stato di "External", al posto del nome del Program appare una stringa numerica che mostra i dati di Control Change e Program Change inviati dalla traccia. Nell'esempio seguente, **CC#0** è il Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** è il Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** è il Program Change.



Both — Le tracce pilotano sia il generatore sonoro interno sia uno strumento collegato alla MIDI OUT.

PAGINA 17 - EDIT: QUANTIZE

la funzione di quantizzazione permette di correggere gli errori ritmici dopo la registrazione.



Dopo avere impostato i vari parametri, premete ENTER per eseguire l'operazione. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

Trk (Track)

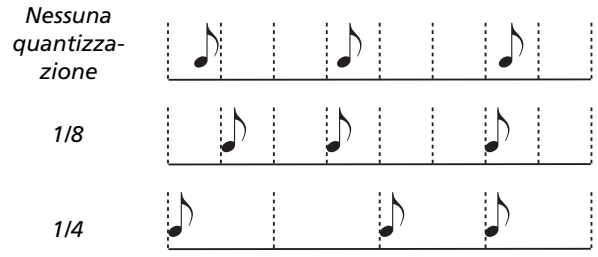
Usate questo parametro per selezionare una traccia.

All Vengono selezionate tutte le tracce.

1…16 Viene selezionata la traccia indicata.

Resol (Resolution)

Questo parametro permette di impostare la risoluzione della griglia di quantizzazione. Per esempio, se si seleziona 1/8a, tutte le note vengono spostate alla più vicina scansione di 1/8. Se si seleziona 1/4, tutte le note vengono spostate alla più vicina scansione di 1/4.



1/32…1/4 Risoluzione della griglia di quantizzazione, in valori musicali. Una "a" dopo il valore indica l'assenza di swing. Una "b…f" dopo il valore indica una quantizzazione con swing.

S / E (Start/End)

Usate questi parametri per definire i punti di inizio (S) e fine (E) del range su cui intervenire.

Se desiderate selezionare una sequenza di quattro battute partendo dall'inizio della Song, il punto di Start deve essere posizionato a 1.01.000, e il punto di End a 5.01.000.

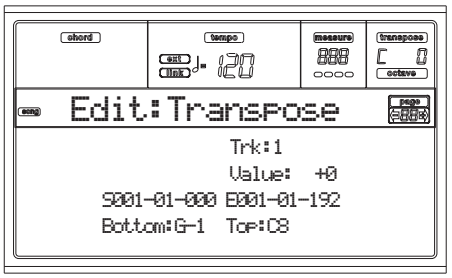
Bottom / Top

Usate questi parametri per definire il punto più basso (bottom) e quello più alto (top) della zona di tastiera su cui intervenire. Se si seleziona la stessa nota per i parametri Bottom e Top, è possibile selezionare un singolo strumento percussivo in una traccia di tipo Drum.

Nota: *Questi parametri sono disponibili solo quando è selezionata una traccia di tipo Drum.*

PAGINA 18 - EDIT: TRANSPOSE

In questa pagina è possibile trasporre la Song, una traccia o una parte di traccia.



Dopo avere impostato i vari parametri, premete ENTER per eseguire l'operazione. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

Trk (Track)

Usate questo parametro per selezionare una traccia.

All Vengono selezionate tutte le tracce (eccetto le tracce di tipo Drum).

1…16 Viene selezionata la traccia indicata.

Value

Valore di trasposizione in semitoni.

S / E (Start/End)

Usate questi parametri per definire i punti di inizio (S) e fine (E) del range su cui intervenire.

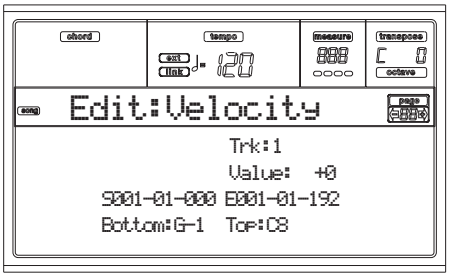
Se desiderate selezionare una sequenza di quattro battute partendo dall'inizio della Song, il punto di Start deve essere posizionato a 1.01.000, e il punto di End a 5.01.000.

Bottom / Top

Usate questi parametri per definire il punto più basso (bottom) e quello più alto (top) della zona di tastiera su cui intervenire. Se si seleziona la stessa nota per i parametri Bottom e Top, è possibile selezionare un singolo strumento percussivo in una traccia di tipo Drum.

PAGINA 19 - EDIT: VELOCITY

In questa pagina è possibile modificare i valore di Velocity per le note.



Dopo avere impostato i vari parametri, premete ENTER per eseguire l'operazione. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

Trk (Track)

Usate questo parametro per selezionare una traccia.

All Vengono selezionate tutte le tracce.

1…16 Viene selezionata la traccia indicata.

Value

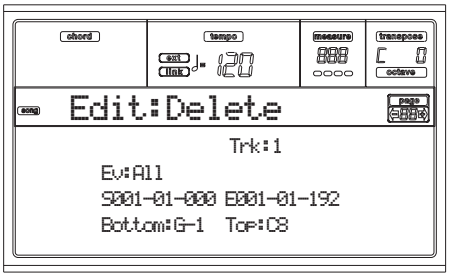
Valore aggiunto o sottratto alla Velocity delle note selezionate.

S / E (Start/End)
Usate questi parametri per definire i punti di inizio (S) e fine (E) del range su cui intervenire.
Se desiderate selezionare una sequenza di quattro battute partendo dall'inizio della Song, il punto di Start deve essere posizionato a 1.01.000, e il punto di End a 5.01.000.

Bottom / Top
Usate questi parametri per definire il punto più basso (bottom) e quello più alto (top) della zona di tastiera su cui intervenire. Se si seleziona la stessa nota per i parametri Bottom e Top, è possibile selezionare un singolo strumento percussivo in una traccia di tipo Drum.

PAGINA 20 - EDIT: DELETE

In questa pagina è possibile cancellare eventi MIDI dalla Song.



Dopo avere impostato i vari parametri, premete ENTER per eseguire l'operazione. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

Trk (Track)
Usate questo parametro per selezionare una traccia.

All	Vengono selezionate tutte le tracce.
1…16	Viene selezionata la traccia indicata.
Master	Viene selezionata la traccia Master, in cui vengono registrati Tempo, Scala ed Effetti.

Ev (Event)
Tipo di eventi MIDI da cancellare.

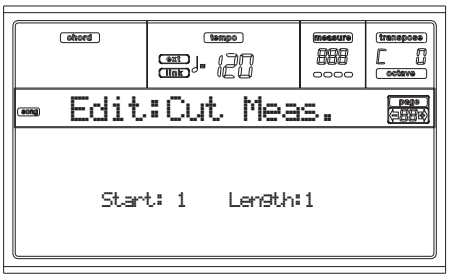
All	Tutti gli eventi. Le battute vuote non vengono rimosse dalla Song.
Note	Tutte le note nel range selezionato.
Dup.Note	Tutte le note doppie. Quando vengono trovate sullo stesso "tic" due note con lo stessa altezza, quella con Velocity minore viene cancellata.
A.Touch	Eventi di After Touch.
P.Bend	Eventi di Pitch Bend.
PrChange	Eventi di Program Change, senza i messaggi di Control Change collegati #00 (Bank Select MSB) e #32 (Bank Select LSB).
C.Change	Tutti gli eventi di Control Change, per esempio Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal…
CC00/32…CC127	Singoli messaggi di Control Change. I messaggi di Control Change doppi MSB + LSB (come 00/32) sono sempre inviati insieme (MSB = Most Significant Byte; LSB = Least Significant Byte).

S / E (Start/End)
Usate questi parametri per definire i punti di inizio (S) e fine (E) del range su cui intervenire.
Se desiderate selezionare una sequenza di quattro battute partendo dall'inizio della Song, il punto di Start deve essere posizionato a 1.01.000, e il punto di End a 5.01.000.

Bottom / Top
Usate questi parametri per definire il punto più basso (bottom) e quello più alto (top) della zona di tastiera su cui intervenire. Se si seleziona la stessa nota per i parametri Bottom e Top, è possibile selezionare un singolo strumento percussivo in una traccia di tipo Drum.
Nota: *Questi parametri sono disponibili solo quando sono selezionate le opzioni All o Note.*

PAGINA 21 - EDIT: CUT MEASURES

In questa pagina è possibile eliminare intere battute dalla Song.



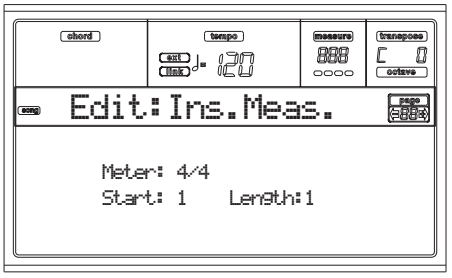
Dopo aver definito il valore dei parametri Start e Length, premete ENTER per eseguire l'operazione. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.
Dopo la cancellazione delle battute, le battute successive vengono spostate indietro, per riempire il vuoto lasciato dalle battute eliminate.

Start
Prima delle battute da cancellare.

Length
Numero di battute da cancellare.

PAGINA 22 - EDIT: INSERT MEASURES

In questa pagina è possibile inserire battute nella Song. È possibile ricorrere a questa funzione anche per inserire battute con un metro diverso.



Dopo aver selezionato definito il valore dei parametri Meter, Start e Length, premete ENTER per eseguire l'operazione. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.
Nota: *Non è possibile aggiungere battute alla fine della Song. Per aggiungere nuove battute usate le funzioni Record o Copy.*
Nota: *Non è possibile usare questa funzione su una Song vuota.*

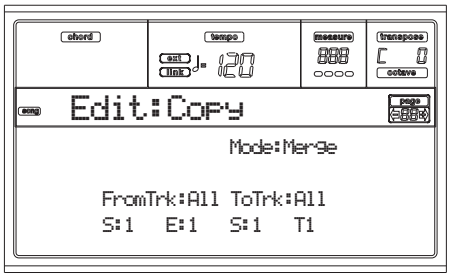
Meter
Metro delle battute da inserire.

Start
Prima delle battute da inserire.

Length
Numero di battute da inserire.

PAGINA 23 - EDIT: COPY

In questa pagina è possibile copiare tracce o frasi musicali.



Dopo avere impostato i vari parametri, premete ENTER per eseguire l'operazione. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

Nota: *Se vengono copiati troppi eventi sullo stesso "tic", appare il messaggio "Too many events!" e l'operazione di copia viene annullata.*

Mode
Usate questo parametro per selezionare il metodo di copia.

Merge	I dati copiati vengono uniti ai dati già presenti a destinazione.
Overwrite	I dati copiati sostituiscono i dati a destinazione. ***Attenzione:*** *I dati cancellati non possono essere recuperati!*

FromTrk (From Track)
ToTrk (To Track)
Usate questi parametri per selezionare l'origine (From) e la destinazione (To) della copia.

All	Tutte le tracce. La destinazione non può essere selezionata.
1…16	Traccia di origine e destinazione.

S/E
I parametri "S/E" a sinistra permettono di definire la battuta iniziale e finale del range da copiare. Per esempio, se S=1 ed E=4, vengono copiate le prime quattro battute.

S
Il parametro "S" a destra permette di definire la prima battuta della destinazione.

T
Numero di volte in cui la copia viene ripetuta.

PAGINA 24 - EVENT EDIT

Accedete a questa pagina dal Menu del modo Song. La pagina Event Edit permette di modificare ogni evento all'interno di ogni singola traccia. Vedi "Procedura di Event Edit" a pagina 111 per maggiori informazioni sulla procedura di Event Edit.

Trk (Track)
Traccia in edit. Per selezionare una traccia diversa, premete uno dei tasti VOLUME/VALUE A per aprire la finestra Go To Track.

Usate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare una traccia, e premete ENTER per confermare, o EXIT per annullare.

1…16	Una delle tracce normali della Song. Queste tracce contengono dati musicali, come note e controlli.
Master	Traccia speciale, che contiene cambi di Tempo, di Meter, di Scale e di Transpose, oltre ai parametri degli effetti.

Position
Posizione dell'evento mostrato nel display, nella forma 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' è la misura
- 'bb' è il tempo (movimento)
- 'ccc' è il tic (ogni quarto = 384 tic)

Potete modificare questo parametro per spostare l'evento in una posizione diversa.

Ev (Event)
Tipo e valore dell'evento mostrato nel display. A seconda dell'evento selezionato, il tipo di valori assegnabili può essere diverso. Questo parametro mostra inoltre l'indicazione (non modificabile) "End Of Track", che appare al termine della traccia.

Ecco gli eventi contenuti nelle tracce normali (1-16).

Evento	Primo valore	Secondo valore
Note	Nome della nota	Velocity
Prog	Numero di Program Change	–
Ctrl	Numero di Control Change	Valore del Control Change
Bend	Valore di bending	–
Aftt	Valore del Mono (Channel) Aftertouch	–
PAft	Nota a cui è applicato l'Aftertouch	Valore del Poly Aftertouch

Ed ecco gli eventi contenuti nella Master track.

Evento	Primo valore	Secondo valore
Tempo	Cambi di tempo	–
Volume	Valore di Master Volume	–
Meter	Cambio di metro[a]	–
Scale	Una delle scale preset	Tonica della scala selezionata
UScale (User Scale)	Una delle scale User	Tonica della scala selezionata
QT (Quarter Tone)	Nota alterata	Entità dell'alterazione[b]
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Reset di tutte le modifiche alla scala	–
FXType	Uno dei quattro processori di effetti interni	Numero dell'effetto selezionato[c]
FXSend	Feedbak (o rientro) effetti (B>A o D>C)	Livello del feedback

(a). Non è possibile inserire o modificare cambi di metro. Per inserire un cambio di metro occorre utilizzare la funzione Insert della sezione Edit, e inserire una serie di misure con un metro diverso.
(b). Per cambiare le impostazioni del Quarter Tone, selezionate il primo valore, poi selezionate il grado della scala da modificare. Modificate il secondo valore per cambiare l'intonazione della nota selezionata.
(c). Quando si seleziona un diverso numero di effetto durante questo edit, all'evento vengono assegnati valori standard di inizializzazione. Ogni eventuale modifica viene persa.

Per cambiare il tipo di evento, usate i tasti VOLUME/VALUE C per selezionare la riga "Event", poi usate gli stessi tasti o i controlli TEMPO/VALUE per selezionare un diverso tipo di evento.

Per selezionare e modificare il valore dell'evento, usate i tasti funzione F3 ed F4 per selezionare rispettivamente il primo o il secondo valore, poi usate i tasti VOLUME/VALUE G o i controlli TEMPO/VALUE per modificare il valore.

Length

Durata dell'evento Note selezionato. Il formato del valore è lo stesso del parametro "Position".

Nota: *Se modificate una durata di "000.00.000" in un valore diverso, non sarà più possibile tornare al valore originale. Questa durata nulla, piuttosto inusuale, può essere incontrata in alcune tracce di Drum o Percussion delle Song realizzate in modo Backing Sequence.*

Trasporto, navigazione e controlli di edit

Tasti VOLUME/VALUE E/F ed H

Questi tasti funzionano da controlli di "Scorrimento all'evento precedente" (E/F) e "Scorrimento all'evento successivo" (H). Corrispondono alle frecce di scorrimento mostrate nel display.

Tasti VOLUME/VALUE G

Usate questi tasti per selezionare il valore corrispondente.

Tasti F3 ed F4

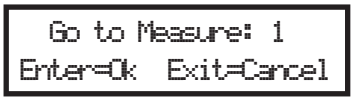
Dopo aver selezionato il parametro con i tasti VOLUME/VALUE G, usate questi tasti per selezionare, rispettivamente, il primo e il secondo valore dell'evento in edit.

Tasto SEQ1 PLAY/STOP

Premete PLAY/STOP per ascoltare la Song in edit. Premete ancora PLAY/STOP per fermarla.

SHIFT + << o >>

Tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto << o >> per aprire la finestra Go to Measure.



Usate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare una misura, poi premete ENTER per confermare, o EXIT per annullare.

SHIFT + PAUSE

Mentre il sequencer è in riproduzione, tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto PAUSE per portare nel display l'evento che sta suonando in quel momento. Questa funzione è definita "Catch Locator".

INSERT

Premete il tasto INSERT per inserire un nuovo evento alla posizione corrente (indicata dal parametro "Position"). I valori standard inseriti sono Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

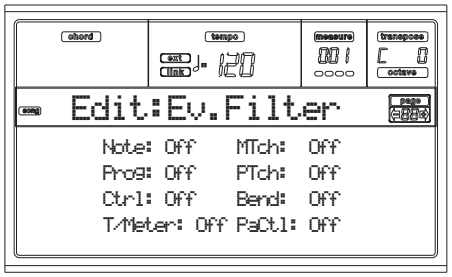
Nota: *Non è possibile inserire nuovi eventi in una Song vuota. Per inserire un evento, occorre innanzitutto inserire alcune misure vuote con la funzione Insert. Per accedere alla funzione Insert, premete il tasto MENU, poi uno dei tasti VOLUME/VALUE F, e infine due volte il tasto PAGE+.*

DELETE

Premete il tasto DELETE per cancellare l'evento mostrato nel display.

PAGINA 25 - EVENT FILTER

Questa pagina permette di selezionare i tipi di evento da mostrare nella pagina Event Edit. Potete accedere a questa pagina premendo il tasto PAGE+ mentre vi trovate nella pagina Event Edit.



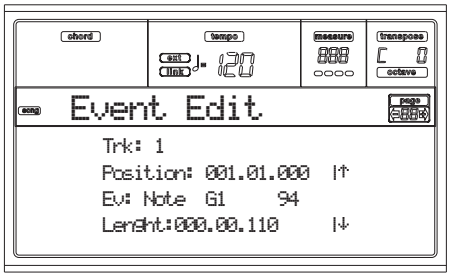
Ponete ad "Off" i filtri degli eventi che desiderate visualizzare nella pagina Event Edit.

Note	Note.
Prog	Numeri di Program Change.
Ctrl	Eventi di Control Change.
T/Meter	Cambi di Tempo e di Meter (solo Master Track).
Aftt	Eventi di Mono (Channel) Aftertouch.
PAft	Eventi di Poly Aftertouch.
Bend	Eventi di Pitch Bend.
PaCtl	Controlli esclusivi del Pa50SD, come le impostazioni di effetti e Scale. Questi controlli vengono registrati nella Master Track, e vengono salvati come dati di Sistema Esclusivo (SysEx).

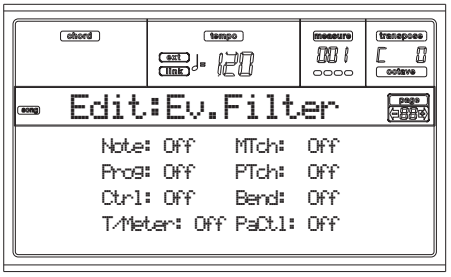
PROCEDURA DI EVENT EDIT

La pagina di Event Edit permette di modificare ogni singolo evento MIDI dello Style Element selezionato. È possibile, per esempio, sostituire una nota con una nota diversa, o modificarne la dinamica, (cioè il valore di Velocity). Ecco la procedura di Event Edit nelle sue linee generali.

1. Mentre siete nella pagina principale del modo Song, caricate la Song da porre in edit (vedi "Pagina principale" a pagina 94). Se una Song è già stata caricata o registrata, questo passo non è richiesto.
2. Premete il tasto MENU, e usate i tasti VOLUME/VALUE H per selezionare la sezione Event Edit. Appare la pagina Event Edit (vedi "Pagina 24 - Event Edit" a pagina 109 per maggiori informazioni).



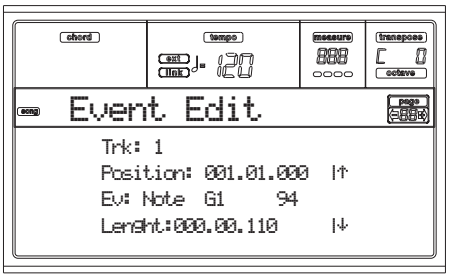
3. Premete il tasto SEQ1 PLAY/STOP per ascoltare la Song. Premete ancora SEQ1 PLAY/STOP per fermarla.
4. Premete il tasto PAGE+ per passare alla pagina Event Filter, e ponete ad "Off" i filtri degli eventi che desiderate vedere nel display (vedi "Pagina 25 - Event Filter" a pagina 111 per maggiori informazioni).



5. Premete il tasto PAGE- per tornare alla pagina Event Edit.
6. Premete uno dei tasti VOLUME/VALUE A (Trk), per selezionare la traccia da porre in edit. Appare la finestra di dialogo Go To Track.

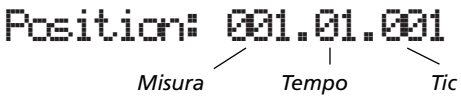
Usate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare una traccia, e premete ENTER per confermare (o EXIT per annullare).

7. Nel display appare la lista degli eventi contenuti nella traccia selezionata.



Per maggiori informazioni sui tipi di eventi e sul loro valore, vedi più avanti "Pagina 24 - Event Edit".

8. Usate i tasti VOLUME/VALUE B per selezionare il parametro "Position". Usate questi tasti o i controlli TEMPO/VALUE per modificare la posizione dell'evento.



9. Usate i tasti VOLUME/VALUE C per selezionare il parametro "Event". Potete usare i tasti VOLUME/VALUE C o i controlli TEMPO/VALUE per cambiare il tipo di evento. Usate i tasti VOLUME/VALUE G e i tasti funzione F3 ed F4 per selezionare, rispettivamente, il primo e il secondo valore del parametro. Usate i tasti VOLUME/VALUE G o i controlli TEMPO/VALUE per modificare il valore selezionato.

10. Se è selezionato un evento di Note (nota), usate i tasti VOLUME/VALUE D per selezionare il parametro Len-

gth, e usate gli stessi tasti, o i controlli TEMPO/VALUE, per modificare la durata dell'evento.

• Dopo aver modificato l'evento mostrato, potete passare all'evento successivo con i tasti **VOLUME/VALUE H** (Scorrimento all'evento successivo), o all'evento precedente con i tasti **VOLUME/VALUE E/F** (Scorrimento all'evento precedente).

• Potete usare la **combinazione di tasti SHIFT + << o** >> per passare ad un'altra misura (vedi "SHIFT + << o >>" a pagina 110)

• Come spiegato al passo 3, potete premere il tasto SEQ1 PLAY/STOP per ascoltare come suona la Song dopo le modifiche apportate. Premete ancora SEQ1 PLAY/STOP per fermare il sequencer.

11. Usate il tasto INSERT per inserire un evento alla posizione indicata in "Position" (viene inserito un evento di Note con valori standard). Usate il tasto DELETE per cancellare l'evento mostrato nel display.

12. Al termine dell'edit, potete selezionare una traccia diversa (tornando al passo 6).

13. Al termine dell'edit della Song, premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Song, e selezionate il comando Save Song per salvare la Song sulla scheda. Vedi "Pagina 'Save Song'" a pagina 96 per maggiori informazioni sul salvataggio delle Song.

14. MODO OPERATIVO PROGRAM

Il modo Program permette di ascoltare in modo individuale il Program con i suoi effetti, e di creare o modificare i Program.

Per selezionare un Program, vedi la sezione "Selezionare un Program" a pagina 28.

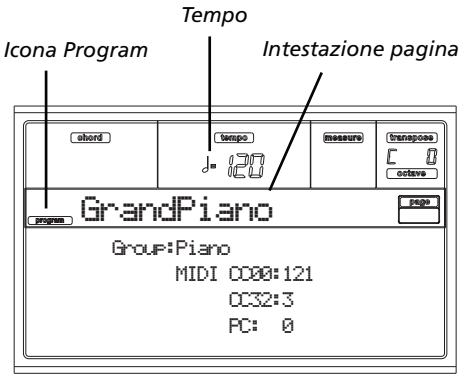
In questo modo operativo, il Program selezionato potrà essere suonato sull'intera tastiera.

Per selezionare automaticamente il Program assegnato alla traccia attiva nel modo operativo precedente, tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto PROGRAM nella sezione MODE.

Suggerimento: *Questo accorgimento è particolarmente utile quando si desidera vedere i numeri di Bank Select/Program Change mentre si programma una Song con un sequencer esterno.*

PAGINA PRINCIPALE

Ecco come si presenta la pagina principale del modo operativo Program.



Icona Program

Quando questa icona è visibile, lo strumento si trova in modo Program.

Intestazione di pagina

Questa riga di caratteri mostra il nome del Program attualmente selezionato. Usate i controlli TEMPO/VALUE o la sezione PROGRAM/PERFORMANCE per selezionare un Program (vedi "Selezionare un Program" a pagina 28 per maggiori informazioni).

Tempo

È il tempo del Sequencer 1. Il Tempo è una delle sorgenti di modulazione AMS (vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132). Usate la combinazione di tasti SHIFT + DIAL per modificarlo.

A (Group)

Questo parametro non modificabile mostra il gruppo di appartenenza del Program selezionato. Ogni Group corrisponde ad uno dei tasti della sezione PROGRAM/PERFORMANCE.

B (CC00)

Questo parametro non modificabile mostra il valore del messaggio di Control Change (CC) 00 (definito anche Bank Select MSB) per il Program selezionato.

C (CC32)

Questo parametro non modificabile mostra il valore del messaggio di Control Change (CC) 32 (definito anche Bank Select LSB) per il Program selezionato.

D (PC)

Questo parametro non modificabile mostra il valore del messaggio di Program Change (PC) per il Program selezionato. I valori sono espressi nel formato standard di numerazione MIDI 0-127.

Nota: *Alcuni produttori di strumenti musicali o di software per computer usano il formato 1-128. In questo caso, occorre incrementare il numero visualizzato di uno.*

Effetti

In modo Program, il Program utilizza una propria impostazione degli effetti interna, alternativa alla struttura di effetti A-D utilizzata negli altri modi operativi. In modo Program sono attivi due processori di effetti (FX1 e FX2).

Il canale MIDI

In modo Program, Pa50SD riceve e trasmette sullo stesso canale assegnato alla traccia Upper 1. Se il canale Global è attivo, le note possono essere ricevute anche su questo canale. Vedi nel modo Global "Pagina 6 - MIDI IN Channels" a pagina 136 e "Pagina 10 - MIDI OUT Channels" a pagina 138 per maggiori informazioni.

SOUND PROGRAM E DRUM PROGRAM

Pa50SD può generare due tipi di Program:

- Sound Program, cioè normali Program di strumenti quali pianoforti, archi, bassi.
- Drum Program, cioè kit di batteria e percussioni, in cui ad ogni nota corrisponde un diverso strumento percussivo. I Drum Program sono contenuti nei banchi DRUM KIT e USER DK.

Prima di premere MENU per accedere all'edit, occorre selezionare un Program del tipo che si desidera creare o modificare.

Le note al testo che si riferiscono a funzioni esclusive dei Drum Program sono contrassegnate dall'icona DRUM.

MENU

Da qualsiasi pagina, premete MENU per aprire il menu di edit del modo Program. Questo dà accesso alle varie sezioni di edit del modo Program.

Mentre ci si trova nel menu, si può selezionare una sezione di edit mediante i tasti VOLUME/VALUE (A-G), selezionare una pagina di edit con il tasto PAGE +, o premere EXIT per uscire dal menu.

Mentre ci si trova in una pagina di edit, occorre premere EXIT per tornare alla pagina principale del modo operativo Program.

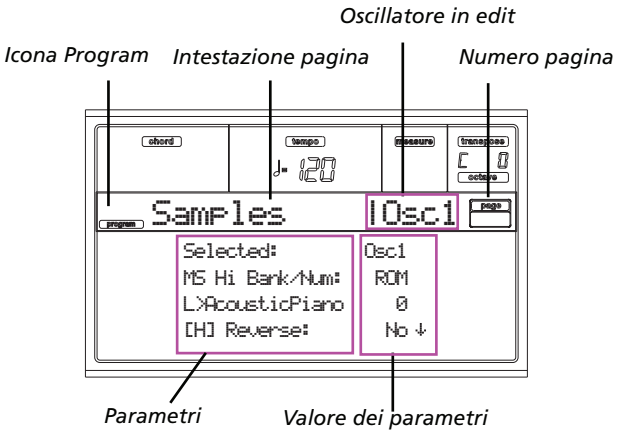
Ogni voce del menu corrisponde ad una sezione di edit. Ogni sezione di edit raggruppa diverse pagine di edit.

STRUTTURA DELLE PAGINE DI EDIT

Selezionate una sezione di edit dal Menu, e/o usate i tasti PAGE per raggiungere la pagina desiderata.

Premete EXIT per tornare alla pagina principale del modo Program.

Tutte le pagine di edit condividono la stessa struttura.



Icona Program

Quando questa icona è visibile, lo strumento è in modo Program.

Intestazione di pagina

Mostra il nome della pagina di edit.

Oscillatore in edit

Quando ci si trova in una pagina di edit in cui è necessario selezionare un oscillatore, il numero dell'oscillatore selezionato appare in questa zona. Usate i tasti F1-F4 per selezionare uno dei quattro oscillatori disponibili.

Numero di pagina

Questa zona mostra il numero della pagina corrente.

Parametri

Selezionate un parametro di edit mediante i tasti VOLUME/VALUE [A-D]. Potete scorrere i parametri della pagina con i tasti VOLUME/VALUE [E-F] (Scorrimento verso l'alto) e [G-H] (Scorrimento verso il basso).

Valore dei parametri

Usate i tasti VOLUME/VALUE [A-D], o i controlli TEMPO/VALUE, per modificare il valore dei parametri.

FUNZIONE COMPARE

Mentre ci si trova in edit, è possibile confrontare il Program corrente con i suoi valori originali. Non è possibile eseguire modifiche al Program mentre ci si trova in modo Compare.

- Tenete premuto il tasto SHIFT e premete ENTER per accedere al modo Compare. Il led di PROGRAM inizia a lampeggiare. Suonate sulla tastiere per ascoltare il Program originale.
- Premete nuovamente SHITF + ENTER per uscire dal modo Compare e tornare al Program modificato.

SELEZIONARE GLI OSCILLATORI

Mentre vi trovate in una pagina di edit in cui occorre selezionare un oscillatore, usate i tasti F1-per selezionare uno degli oscillatori disponibili (max 4).

CANCELLARE PROGRAM E OSCILLATORI

Potete inizializzare il valore di qualsiasi parametro mediante una delle seguenti combinazioni di tasti:

- Mentre vi trovate nella pagina Basic, tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto DELETE per inizializzare l'intero Program ad uno stato di default.
- Mentre vi trovate in una pagina di edit in cui appare la sigla "Osc" in alto a destra, tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto DELETE per inizializzare l'oscillatore selezionato ad un valore di default.

Dopo aver premuto la combinazione di tasti, appare il messaggio "Init osc?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.

FINESTRA 'WRITE'

Questa pagina appare quando si preme il tasto WRITE, e consente di salvare un Program in una locazione User in memoria.

1. Selezionate un nome e una locazione, poi premete ENTER per salvare il Program.
2. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.
   Attenzione: *Quando si salva uno User Program, l'eventuale Program già presente nella locazione selezionata viene cancellato e sostituto dal Program che si sta salvando. Salvate sulla scheda tutti i Program che non volete perdere.*

Name

Usate questo parametro per modificare il nome del Program'. Premete il tasto VOLUME/VALUE [A] destro per accedere alla modifica del nome. Usate i tasti UP/DOWN per spostare il cursore, il DIAL per selezionare un carattere. Premete

INSERT per inserire un carattere alla posizione del cursore, o DELETE per cancellarlo

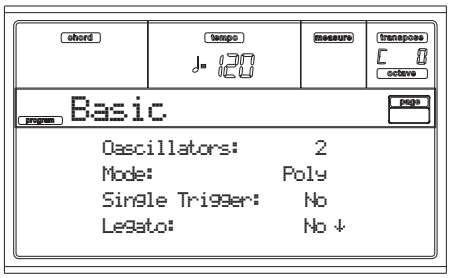
To (Numero di locazione)

Usate i tasti VOLUME/VALUE [B] per selezionare una diversa locazione User in memoria. In alternativa, potete selezionare il parametro e usare i controlli TEMPO/VALUE per selezionare la locazione.

Nota: *Non è possibile salvare un Program in una locazione Factory.*

PAGINA 1 - BASIC

In questa pagina è possibile eseguire impostazioni di base per il Program, come impostazioni di base per gli oscillatori, scegliere il numero di oscillatori e il modo di gestione della polifonia.



Oscillators

Usate questo parametro per indicare il tipo di Program, e il numero di oscillatori utilizzati (fino ad un massimo di quattro).

DRUM *I Drum Program usano un solo oscillatore.*

1…4 Numero di oscillatori utilizzati dal Program. La polifonia complessiva varia in funzione del numero di oscillatori impiegato dal Program (da un massimo di 62 voci con un solo oscillatore, ad un minimo di 15 voci con quattro oscillatori).

Mode

Modo di gestione della polifonia del Program.

Poly Il Program suona in modo polifonico, e consente di suonare accordi.

Mono Il Program suona in modo monofonico, e produce una sola nota alla vota.

Single Trigger

Questo parametro è accessibile quando il parametro "Mode" è posto a Poly.

Yes Quando una nota viene ribattuta, la nota precedente viene stoppata prima che la successiva inizi a suonare, in modo che le due note non si sovrappongano.

No Quando una nota viene ribattuta, la nota precedente non viene stoppata dalla successiva.

Legato

Questo parametro è disponibile quando il parametro "Mode" è posto a Mono.

Yes Il legato è attivo. Quando vengono suonate più note tenute, la prima esegue anche l'attacco, mentre le successive suonano senza attacco.

Se una nota sta già suonando, quando una seconda nota inizia a suonare, continua a suonare anche la prima. Il suono, l'inviluppo e l'LFO dell'oscillatore non vengono reinizializzati; viene aggiornata solo l'intonazione dell'oscillatore. Questa opzione è molto utile per i suoni di strumenti a fiato e di sintetizzatore analogico.

No Il legato è disattivato. L'attacco del suono viene sempre eseguito. Quando il legato non è attivo, tutte le note suonate riavviano il suono dall'inizio. Il suono, l'inviluppo e l'LFO dell'oscillatore vengono resettati (e fatti ripartire) secondo le impostazioni del Program.

Nota: *Se il "Legato" è On, alcuni multisample o certe zone di tastiera potrebbero suonare con l'intonazione errata.*

Priority

Questo parametro è accessibile solo quando il parametro "Mode" è posto a Mono. Determina quale nota abbia la priorità, quando vengono suonate più note contemporaneamente.

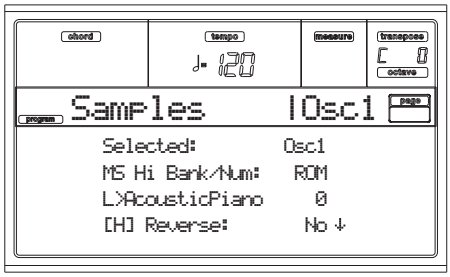
Low La priorità va alla nota con intonazione più bassa.

High La priorità va alla nota con intonazione più alta.

Last La priorità va all'ultima nota suonata.

PAGINA 2 - SAMPLE (SOUND PROGRAM)

In questa pagina si può assegnare il multisample (o i multisample), cioè la forma d'onda di base, ad ognuno dei quattro oscillatori del Program. Ogni oscillatore può usare uno o due multisample, ognuno dei quali assegnato al layer High o Low.



La Flash-ROM dello strumento contiene 340 multisample (preset multisample).

Selected

Usate questo parametro per selezionare l'oscillatore da porre in edit. In alternativa, potete selezionare l'oscillatore mediante i tasti F1-F4.

MS Hi/Lo Bank/Num

Usate questi parametri per assegnare un multisample ad ognuno dei layer High e Low. È possibile usare una soglia di dinamica per selezionare automaticamente l'uno o l'altro multisample. I parametri di Reverse, Offset e Level vengono regolati separatamente per i due multisample.

La prima riga indica il banco (ROM), mentre la seconda riga indica il multisample. Il numero di Program appare alla fine della seconda riga.

Il multisample assegnato al layer High viene attivato da valori di dinamica superiori al valore di "Velocity Switch" (vedi pagina 116). Se non desiderate ricorrere al 'velocity switching', assegnate a questo parametro il valore 001, e assegnate un multisample al solo layer High.

Nota: *Ogni multisample ha un limite di estensione superiore, oltre il quale non può suonare.*

[H/L] Reverse

Il multisample può essere suonato in reverse (cioè al contrario). Nel caso contenga la definizione di punti di loop, il multisample (di tipo Flash-ROM) viene suonato in reverse una sola volta. Se il multisample è programmato per suonare in reverse direttamente all'origine, suona esattamente come è stato programmato.

Yes — Il multisample suona in reverse.

No — Il multisample suona normalmente.

[H/L] Use Offset

Questi parametri indicano il punto in cui il multisample (o i multisample) inizia a suonare. Con alcuni multisample questo parametro non è disponibile.

Yes — Il suono inizia alla posizione indicata nel multisample.

No — Il suono inizia esattamente all'inizio del multisample.

[H/L] Level

Questi parametri indicano il livello di ogni multisample.

0…127 — Livello del multisample.

Nota: *A seconda del multisample, valori troppo elevati assegnati a questo parametro potrebbero causare distorsione durante l'esecuzione di un accordo. Se questo dovesse accadere riducete il livello.*

Velocity Switch

Questo parametro permette di definire il valore di dinamica che separa i layer High e Low dell'oscillatore selezionato. Le note con dinamica superiore a questo valore vengono suonate dal multisample High.

V-Zone Top/Bottom (Velocity Zone)

Questi parametri consentono di indicare il range di dinamica per l'oscillatore selezionato.

Nota: *Non è possibile indicare un valore di Bottom più alto del valore di Top, o un valore di Top più basso del valore di Bottom.*

0…127 — Velocity selezionata.

Octave

Usate questo parametro per regolare l'intonazione dell'oscillatore selezionato, in passi di un'ottava. L'ottava standard per i multisample è "0".

-2…+1 — Trasposizione di ottava.

Transpose

Usate questo parametro per regolare l'intonazione dell'oscillatore in passi di un semitono nel range di ±1 ottava.

-12…+12 — Trasposizione in semitoni.

Tune

Usate questo parametro per regolare l'intonazione fine del sample in passi di un cent (un semitono = 100 cent) in un range di ±1 ottava.

-1200…+1200 — Intonazione fine in cent.

Delay (ms)

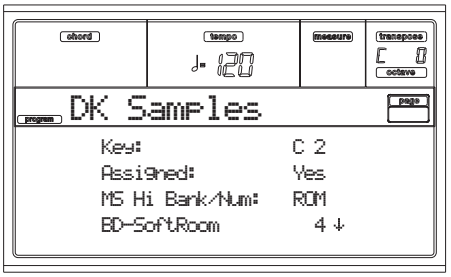
Questo parametro permette di impostare un tempo di ritardo (delay) fra la ricezione del messaggio di Note On e il reale inizio del suono.

Key Off — Il suono inizia alla ricezione di un messaggio di Note Off. Questa opzione è molto utile per creare sonorità particolari, come il "clic" avvertibile al rilascio dei tasti del clavicembalo. Se questa opzione è selezionata, ponete il parametro "Sustain Level" a 0 (vedi pagina 125).

0…5000 — Tempo di ritardo espresso in millisecondi.

PAGINA 2 - DK SAMPLES (DRUM PROGRAM)

Questa pagina appare quando si sta modificando un Drum Program. Permette di assegnare un diverso sample percussivo ad ogni layer (High e Low) di ogni tasto.



Key

Tasto in edit. Per assegnare una nota a questo parametro, suonate una nota sulla tastiera dello strumento.

Assigned

Usate questo parametro per attivare/disattivare il sample.

Yes — Il sample è assegnato al tasto selezionato.
No — Il sample non è assegnato. Viene utilizzato il sample assegnato alla nota immediatamente più alta.

MS Hi/Lo Bank/Num
Usate questi parametri per assegnare un multisample (cioè un drum kit) diverso ai layer High e Low. Per maggiori informazioni, vedi "MS Hi/Lo Bank/Num" a pagina 116.

[H/L] Level
Questi parametri determinano il livello di ogni multisample. Per maggiori informazioni, vedi "[H/L] Level" a pagina 116.

[H/L] Transpose
Questi parametri permettono di impostare la trasposizione del multisample selezionato. Usateli per cambiare l'intonazione del tasto selezionato.

0 — Nessuna trasposizione.
-64…+63 — Valore di trasposizione in semitoni.

[H/L] Tune
Usate questi parametri per regolare l'intonazione fine del sample.

0 — Nessuna alterazione dell'intonazione fine.
-99…+99 — Valore dell'intonazione fine in cent (1/100 di semitono).

[H/L] Reverse
Il multisample può essere eseguito in reverse. Per maggiori informazioni, vedi "[H/L] Reverse" a pagina 116.

[H/L] Use Offset
Questi parametri permettono di utilizzare un punto di inizio alternativo per il multisample (o i multisample). Per maggiori informazioni vedi "[H/L] Use Offset" a pagina 116.

[H/L] Cutoff
Questi parametri permettono di impostare la frequenza di taglio (cutoff frequency) del filtro applicato al sample selezionato.

[H/L] Resonance
Questi parametri permettono di impostare la risonanza (resonance) del filtro applicato al sample selezionato.

[H/L] Attack
Questi parametri aggiungono un offset all'attacco del sample selezionato.

[H/L] Decay
Questi parametri aggiungono un offset al decay del sample selezionato.

Velocity Switch
Valore di dinamica che separa i layer High e Low del sample/tasto selezionato. Le note con dinamica superiore a questo valore vengono suonate dal multisample High.

Single Trigger
Usate questo parametro per rendere il sample di tipo 'single-triggered'.

Yes — Quando una nota viene ribattuta, la nota precedente viene stoppata prima che la successiva inizi a suonare, in modo che le due note non si sovrappongano.
No — Quando una nota viene ribattuta, la nota precedente non viene stoppata dalla successiva.

Receive Note On
Usate questo parametro per attivare/disattivare la ricezione del messaggio di Note On (Key On).

Yes — Il messaggio di Note On viene ricevuto normalmente.
No — Il messaggio di Note On non viene ricevuto. Il tasto corrispondente non suona.

Receive Note Off
Usate questo parametro per attivare/disattivare la ricezione del messaggio di Note Off (Key Off).

Yes — Il suono si ferma al rilascio del tasto.
No — Il suono non si ferma al rilascio del tasto. Il messaggio di Note Off viene ignorato.

Attenzione: *Con questa opzione selezeionata, se il parametro "Single Trigger" è posto a No, e il sample è in loop, il suono non si ferma da solo. In caso di "emergenza", usate il comando Panic (vedi "START/STOP" a pagina 15).*

Exclusive Group
Gli Exclusive Group sono insiemi di tasti che si escludono a vicenda, stoppando le note suonate dagli altri tasti appartenenti allo stesso gruppo. Per esempio, se Open Hi-Hat e Closed Hi-Hat sono assegnati allo stesso Exclusive Group, quando si suona l'Open Hi-Hat il Closed Hi-Hat viene stoppato.

None — Nessun Exclusive Group assegnato. Il tasto selezionato non viene stoppato da altri tasti.
1…127 — Exclusive Group assegnato al tasto selezionato. Quando questo tasto viene suonato, tutte le note suonate dagli altri tasti assegnati allo stesso Exclusive Group vengono stoppate, mentre la nota suonata da questo tasto viene stoppata dalla pressione di qualsiasi altro tasto assegnato allo stesso Exclusive Group.

Pan
Questo parametro permette di regolare la posizione del tasto selezionato nel fronte stereo.

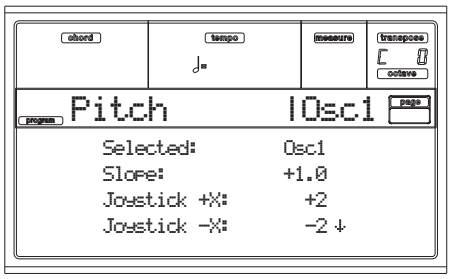
Send FX1
Questo parametro regola il livello della mandata all'effetto FX1 per il tasto selezionato.

Send FX2
Questo parametro regola il livello della mandata all'effetto FX2 per il tasto selezionato.

PAGINA 3 - PITCH

In questa pagina è possibile impostare l'intonazione di ogni oscillatore. Queste impostazioni determinano l'effetto della posizione sulla tastiera sull'intonazione di ogni oscillatore, e permettono di selezionare i controller che agiscono sull'intonazione dell'oscillatore e di regolare la profondità di azione dei controller. È possibile inoltre indicare la quantità di variazione di intonazione prodotta dal Pitch EG e dalle LFO1 e

LFO2, attivare/disattivare il portamento e determinare il modo in cui agisce.



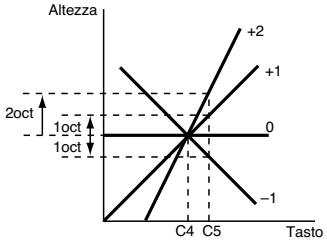
Selected

Usate questo parametro per selezionare l'oscillatore da porre in edit. In alternativa, potete selezionare l'oscillatore mediante i tasti F1-F4.

Slope

In genere, questo parametro deve essere posto a +1.0. I valori positivi (+) fanno in modo che l'intonazione salga quando si suonano note più alte, mentre i valori negativi (–) la fanno scendere. Con un valore di 0 l'intonazione non cambia, e il C4 suona su tutta la tastiera.

Il seguente schema mostra la relazione esistente fra il parametro Pitch Slope e l'intonazione:



-1.0…+2.0 Valore assegnato al Pitch Slope.

JS (+X)

Questo parametro determina il modo in cui l'intonazione cambia quando si muove il joystick verso destra. Il valore 12 produce una variazione di intonazione di un'ottava.

Per esempio, se il valore assegnato è +12 e si muove il joystick completamente a destra, l'intonazione sale di un'ottava rispetto all'intonazione originale.

-60…+12 Massima variazione di intonazione espressa in semitoni.

JS (–X)

Questo parametro determina il modo in cui l'intonazione cambia quando si muove il joystick verso sinistra. Il valore 12 produce una variazione di intonazione di un'ottava.

Per esempio, se il valore assegnato è -60 e si muove il joystick completamente a sinistra, l'intonazione cala di cinque ottave rispetto all'intonazione originale. Questa impostazione è utile per simulare il cambio di intonazione prodotto dalla leva del tremolo della chitarra elettrica.

-60…+12 Massima variazione di intonazione espressa in semitoni.

Modulazione del Pitch

AMS (Alternate Modulation Source)

Questo parametro permette di selezionare la sorgente di modulazione per l'intonazione dell'oscillatore selezionato. Vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132).

Intensity

Questo parametro indica la profondita e la direzione dell'effetto prodotto dalle AMS. Con un valore di 0 non c'è modulazione. Con un valore di 12.00, l'intonazione varia fino ad un massimo di un'ottava.

Per esempio, quando l'AMS selezionata è il Joystick +Y, e si spinge il joystick in avanti, se a questo parametro vengono assegnati valori positivi (+) l'intonazione sale, mentre scende se i valori assegnati sono negativi (–). Il range massimo è di un'ottava.

-12.00…+12.00

Valore del parametro.

Modulazione del Pitch EG

EG Intensity

Questo parametro determina l'entità e la direzione della modulazione di intonazione generata dal Pitch EG (inviluppo dell'intonazione) programmato a "Pagina 6 - Pitch EG". Con un valore di 12.00, l'intonazione varia nell'ambito di ±1 ottava.

-12.00…+12.00

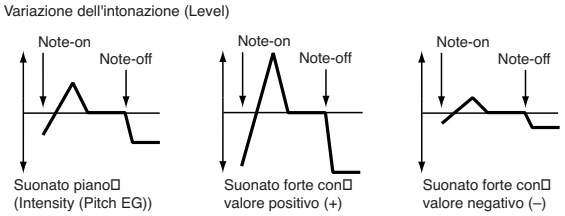
Valore del parametro.

EG AMS (EG Alternate Modulation Source)

Questo parametro permette di selezionare la sorgente di modulazione per il Pitch EG dell'oscillatore selezionato. Vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132).

Intensity (AMS Intensity)

Questo parametro determina l'entità e la direzione dell'effetto prodotto dalle AMS. Per esempio, se l'AMS selezionata è Velocity e il valore assegnato è +12.00, la velocity controlla la variazione di intonazione prodotta dal Pitch EG nel range di ±1 ottava. Quando si suona più piano, l'intonazione è più vicina al livello originale del Pitch EG.



Nota: *"Intensity" (Pitch EG) ed "AMS" si sommano per determinare l'entità e la direzione della modulazione di intonazione applicata al Pitch EG.*

Portamento

Portamento

Questo parametro attiva/disattiva il portamento (cambio continuo di intonazione da una nota all'altra), e determina il modo in cui il portamento funziona.

Nota: *Il portamento viene attivato o disattivato anche mediante la ricezione del messaggio CC#65 (Portamento SW).*

On Portamento attivo.

Off Portamento non attivo.

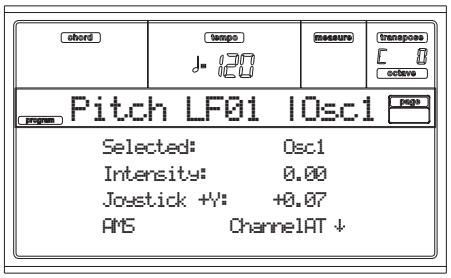
Portamento Time

Questo parametro permette di impostare la velocità del portamento. I valori più alti producono un cambio di intonazione più lento.

000…127 Tempo di portamento espresso in valori MIDI.

PAGINA 4 - PITCH LFO1

In questa pagina è possibile impostare i parametri della modulazione LFO1 per l'oscillatore selezionato.



Selected

Usate questo parametro per selezionare l'oscillatore da porre in edit. In alternativa, potete selezionare l'oscillatore mediante i tasti F1-F4.

Intensity

Questo parametro determina l'entità e la direzione della modulazione di intonazione generata dall'LFO1, programmata a "Pagina 17 - LFO1". Con un valore di 12.00, l'intonazione varia nell'ambito di ±1 ottava. I valori negativi (–) invertono la direzione della forma d'onda dell'LFO.

-12.00…+12.00

Profondità e direzione della modulazione.

JS+Y (JoyStick +Y)

Questo parametro determina l'effetto della modulazione sull'intonazione generata dall'LFO1 quando si muove il joystick in avanti (+Y).

Con valori elevati assegnati a questo parametro, quando si sposta in avanti il joystick (direzione +Y) l'LFO1 produce una modulazione di ampiezza più profonda. Un valore di 12.00 produce una variazione di intonazione massima di ±1 ottava. I valori negativi (–) invertono la forma d'onda dell'LFO.

-12.00…+12.00

Profondità di azione del joystick.

Modulazione dei 'Level' del Pitch LFO1

AMS (Alternate Modulation Source)

Questo parametro permette di selezionare la sorgente di modulazione che controlla la profondità dell'intonazione dell'LFO1. Vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132.

Intensity

Questo parametro determina l'entità e la direzione dell'effetto prodotto dall'AMS. Con un valore di 0, non viene applicata nessuna modulazione. Con un valore di 12.00, l'LFO1 applica un massimo di ±1 ottava di modulazione dell'intonazione. I valori negativi (–) invertono la forma d'onda dell'LFO.

Per esempio, se l'AMS selezionata è il Joystick +Y, e si spinge il joystick in avanti, i valori positivi di questo parametro (+) fanno in modo che la modulazione di intonazione generata dall'LFO1 abbia una fase normale, mentre le impostazioni negative (–) invertono la fase dell'LFO.

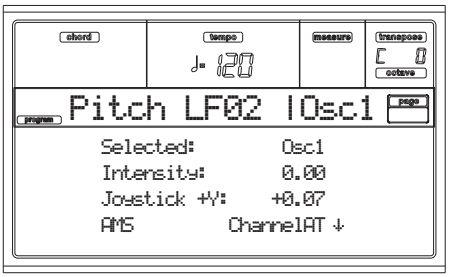
I parametri "LFO1 Intensity", "JS+Y" ed "AMS" si sommano per determinare l'entità e la direzione della modulazione di intonazione generata dall'LFO1.

-12.00…+12.00

Valore del parametro.

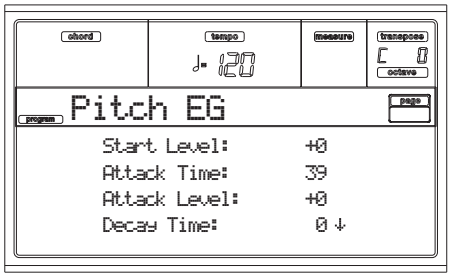
PAGINA 5 - PITCH LFO2

In questa pagina è possibile impostare i parametri della modulazione LFO2 per l'oscillatore selezionato. Vedi "Pagina 4 - Pitch LFO1" per informazioni sui vari parametri.

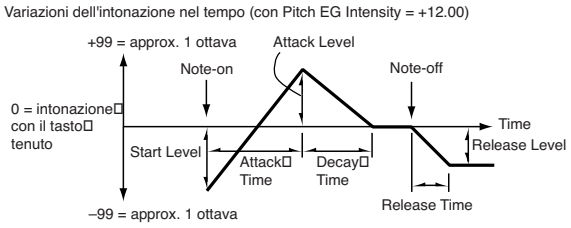


PAGINA 6 - PITCH EG

In questa pagina è possibile impostare i parametri del Pitch EG (inviluppo dell'intonazione), per creare variazioni dinamiche nell'intonazione degli oscillatori. L'entità delle variazioni di intonazione prodotte da questo EG sugli oscillatori può essere regolata dal parametro "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (vedi pagina 120).



Inviluppo sul Pitch



Start/Attack/Decay/Release Level

Questi parametri determinano l'entità di variazione dell'intonazione. L'effettiva entità della variazione di intonazione dipende dal parametro "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (vedi più avanti). Per esempio, con "Intensity" posto a +12.00, e "Level" posto a +99, l'intonazione viene alzata di un'ottava, mentre con "Level" posto a –99 viene abbassata di un'ottava.

-99…+99 Valore del parametro.

Start Level

Variazione dell'intonazione al momento del Note On.

Attack Level

Variazione di intonazione al termine del segmento di attacco.

Release Level

Variazione di intonazione al termine del segmento di rilascio.

Attack/Decay/Release Time

Questi parametri determinano la durata dei segmenti dell'inviluppo, quindi il tempo necessario a passare da un livello all'altro.

0…99 Valore del parametro.

Attack Time

Durata del segmento di attacco, cioè tempo intercorrente fra il punto di Note On e il livello di variazione di intonazione determinato dal parametro Attack Level.

Decay Time

Durata del segmento di decadimento, cioè tempo intercorrente fra la massima variazione di intonazione dopo l'attacco, e il livello di mantenimento dell'intonazione.

Release Time

Durata del segmento di rilascio, cioè tempo intercorrente fra il punto di Note Off e il livello di variazione di intonazione determinato dal parametro Release Level.

Modulazione dei 'Level' del Pitch EG

AMS1/2 (L) (Alternate Modulation Source 1/2)

Questi parametri permettono di selezionare la sorgente di modulazione per i parametri "Level" dell'EG (vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132).

Intensity (AMS1/2 Intensity)

Questi parametri determinano l'entità e la direzione dell'effetto dell'AMS. Con un valore di 0 viene utilizzato il livello indicato dai parametri "Start/Attack/Decay/Release Level".

Per esempio, se ad "AMS1" è assegnata l'opzione Joystick +Y, e si spinge il joystick in avanti per attivarla, i parametri "Level" del Pitch EG cambiano. Con valori di "Intensity" progressivamente più elevati, i livelli del Pitch EG cambiano maggiormente al rilascio del joystick. La direzione della variazione è determinata dai parametri "Start Level Swing" ed "Attack Level Swing". Al rilascio del joystick, i livelli del Pitch EG tornano alle impostazioni originali.

Se ad "AMS1" è assegnata l'opzione Velocity, l'aumento progressivo del valore assoluto di "Intensity" produce variazioni man mano più ampie nei livelli di Pitch EG quando si suona più forte. La direzione della variazione è determinata dai parametri "Start Level Swing" ed "Attack Level Swing". Quando si suona più piano, il livello dell'intonazione è più vicino ai valori originali dei livelli del Pitch EG.

-99…+99 Valore del parametro.

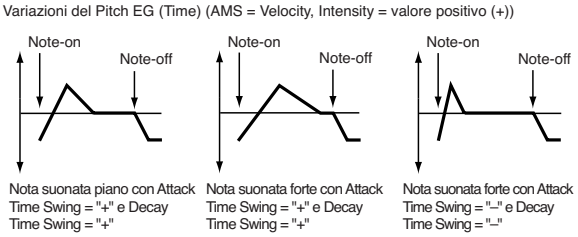
Start Level Swing

Questo parametro determina la direzione della variazione dello "Start Level" causata dalle "AMS1/2". Se "Intensity" ha un valore positivo (+), l'opzione + fa aumentare i livelli dell'EG, mentre l'opzione – li fa diminuire. L'opzione 0 non produce nessuna variazione.

Attack Level Swing

Questo parametro determina la direzione della variazione dell'"Attack Level" causata dalle "AMS1/2". Se "Intensity" ha un valore positivo (+), l'opzione + fa aumentare i livelli dell'EG, mentre l'opzione – li fa diminuire. L'opzione 0 non produce nessuna variazione.

Modulazione dei 'Time' del Pitch EG



AMS(T) (Alternate Modulation Source)

Questo parametro permette di selezionare la sorgente di modulazione che controlla i parametri "Time" del Pitch EG (vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132).

Intensity (AMS(T) Intensity)

Questo parametro determina l'entità e la direzione dell'effetto dell'AMS sui parametri "Time". Con il valore 0, i tempi del Pitch EG restano esattamente quelli indicati dai parametri "Attack/Decay/Release Time".

Il valore della sorgente alternativa di modulazione al momento in cui l'inviluppo raggiunge il punto finale di un segmento determina il valore reale del successivo tempo dell'inviluppo.

Per esempio, il tempo di decay è determinato dal valore della sorgente alternativa di modulazione al momento in cui viene raggiunto il livello di attacco.

Quando questo parametro ha un valore di 16, 33, 49, 66, 82, o 99, i tempi di inviluppo indicati accelerano rispettivamente di 2, 4, 8, 16, 32, o 64 volte (o rallentate di 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, o 1/64 rispetto al tempo originale).

Per esempio, se ad "AMS" è assegnata l'opzione Velocity, l'aumento del valore assoluto di "Intensity" permette alle note suonate più forte di aumentare la variazione dei valori di "Time" del Pitch EG. La direzione delle modifiche è determinata dai parametri "Attack Time Swing" e "Decay Time Swing". Quando si suona più piano, i tempi del Pitch EG sono più vicini alle impostazioni originali del Pitch EG.

-99…+99 Valore del parametro.

Attack Time Swing

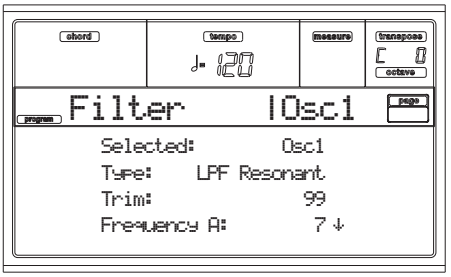
Questo parametro determina la direzione in cui l'AMS ha effetto sul parametro "Attack Time". Con valori positivi (+) assegnati a "Intensity", l'opzione + allunga i tempi, mentre l'opzione – li riduce. Con l'opzione 0 non si ha nessuna variazione.

Decay Time Swing

Questo parametro determina la direzione in cui l'AMS ha effetto sul parametro "Decay Time". Con valori positivi (+) assegnati a "Intensity", l'opzione + allunga i tempi, mentre l'opzione – li riduce. Con l'opzione 0 non si ha nessuna variazione.

PAGINA 7 - FILTER

In questa pagina è possibile programmare i filtri utilizzati dagli oscillatori. È possibile selezionare un filtro passa-basso a 24 dB/ottava con risonanza, o due filtri in cascata, uno dei quali passa-basso a 12 dB/ottava e l'altro passa-alto a 12 dB/ottava.



Selected

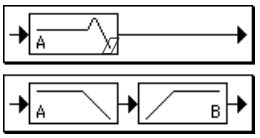
Usate questo parametro per selezionare l'oscillatore da porre in edit. In alternativa, potete selezionare l'oscillatore mediante i tasti F1-F4.

Type

Questo parametro permette di selezionare il tipo di filtro (Low Pass Resonant, Low Pass & High Pass) per l'oscillatore selezionato. Quando è selezionato il filtro Low Pass & High Pass, viene attivato anche il filtro B.

Low Pass Resonance: Filtro passa-basso a 24 dB/ottava con risonanza

Low Pass & High Pass: Filtro passa-basso a 12 dB/ottava e filtro passa-alto a 12 dB/ottava disposti in serie



Trim

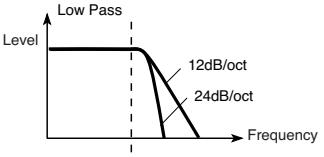
Usate questo parametro per regolare il livello di ingresso nel filtro A del segnale audio, in uscita dall'oscillatore selezionato.

Nota: *Con un valore molto alto, il suono potrebbe entrare in distorsione quando si hanno elevati valori di Resonance o si suona un accordo.*

00…99 Livello del Trim.

Frequency A (Cutoff Frequency A)

Questo parametro determina la frequenza di taglio (cutoff frequency) del filtro A.



Filtro che taglia la banda delle frequenze alte, sopra la frequenza di taglio.
Si tratta del filtro più usato, che permette di eliminare parte degli armonici e rendere più morbido e scuro un suono all'origine brillante.
Quando "Filter Type" è Low Pass Resonance, la frequenza di taglio ha una pendenza più ripida.

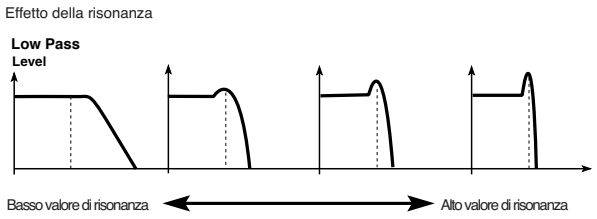
00…99 Valore della frequenza di taglio.

Resonance A

La risonanza enfatizza gli armonici nella zona circostante la frequenza di taglio, specificata mediante il parametro "Frequency", e produce un suono caratteristico. Con valori più alti, l'effetto è più accentuato.

00…99 Valore della risonanza.

Modulazione della Resonance



AMS (Alternate Modulation Source)

Questo parametro consente di selezionare la sorgente di modulazione che controlla il livello della "Resonance". Vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132.

Intensity (AMS Intensity)

Questo parametro permette di indicare l'entità e la direzione dell'effetto dell'"AMS (Alternate Modulation Source)" sul livello della risonanza indicato dal parametro "Resonance A".

Per esempio, se è stata selezionata la Velocity, le variazioni nella dinamica di tastiera modificano la risonanza.

Con valori positivi (+), la risonanza aumenta quando si suona più forte, mentre quando si suona più piano la risonanza si avvicina al valore indicato dal parametro "Resonance".

Con valori negativi (–), la risonanza diventa meno marcata quando si suona più forte, mentre quando si suona più piano si avvicina al valore indicato dal parametro "Resonance".

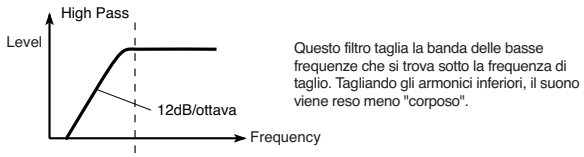
Il livello della risonanza è dato dalla somma del valore dei parametri "Resonance" e "Intensity (AMS Intensity)".

-99…+99 Valore del parametro.

Filtro B

Frequency B (Cutoff Frequency B)

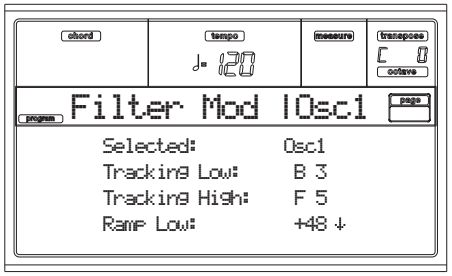
Questo parametro indica la frequenza di taglio del filtro B. Questo parametro appare solo quando "Type" è posto a Low Pass & High Pass.



00…99 Valore della frequenza di taglio.

PAGINA 8 - FILTER MODULATION

Queste impostazioni permettono di applicare modulazione alla frequenza di taglio ("Frequency") del filtro applicato all'oscillatore selezionato, in modo da cambiare il carattere timbrico del suono.



Quando il "Type" è Low Pass Resonance, i parametri per il filtro B non sono accessibili (sono mostrati in grigio).

Selected

Usate questo parametro per selezionare l'oscillatore da porre in edit. In alternativa, potete selezionare l'oscillatore mediante i tasti F1-F4.

Tracking di tastiera del filtro

Tracking Low/High

Queste impostazioni permettono di programmare il keyboard tracking (tracciamento di tastiera) per la frequenza di taglio del filtro applicato all'oscillatore selezionato. L'effetto sulla frequenza di taglio della posizione sulla tastiera può essere programmato mediante i parametri "Tracking Low", "Tracking High", "Ramp Low" e "Ramp High".

C–1…G9 Nota più bassa/più alta del range.

Tracking Low

Il keyboard tracking si applica alla zona di tastiera sotto la nota specificata.

Tracking High

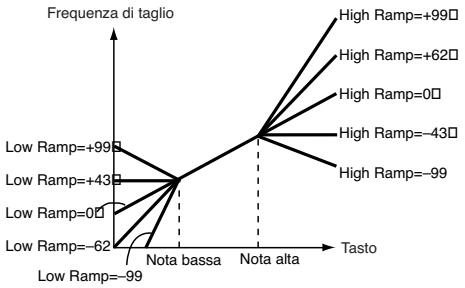
Il keyboard tracking si applica alla zona di tastiera sopra la nota specificata.

Ramp

Questo parametro indica la pendenza del keyboard tracking.

-99…+99 Valore della pendenza.

Il seguente schema mostra il modo in cui la frequenza di taglio viene influenzata dalla posizione della nota sulla tastiera, in funzione dei valori assegnati ai parametri di Ramp ("Intensity to A" e "Intensity to B" = +50):



Ramp Low

Ramp High

Se il valore di "Intensity to A" e "Intensity to B" è +50, quello di "Ramp Low" è –62 e quello di "Ramp High" è +62, la pendenza del tracking corrisponde alla posizione sulla tastiera (intonazione). Questo significa che l'oscillazione che si ha aumentando il valore di "Resonance A" corrisponde alla posizione sulla tastiera.

Se il valore di "Ramp Low" è +43 e quello di "Ramp High" è –43, la frequenza di taglio non è influenzata dalla posizione della nota sulla tastiera. Usate questa impostazione quando non volete che la frequenza di taglio cambi per ogni nota.

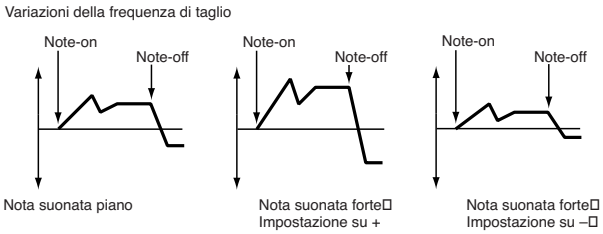
Tracking to A/B

Questi parametri permettono di indicare il numero della nota da cui il keyboard tracking inizia ad agire sulle note, e permettono ai parametri "Intensity to A" e "Intensity to B" di indicare l'entità e la direzione delle variazioni del valore dei filtri A e B.

Nel range di note compreso fra “Key Low” e “Key High”, la frequenza di taglio cambia in funzione della posizione sulla tastiera (quindi dell’intonazione).

-99…+99 Valore del parametro.

Modulazione sul Filter EG



Velocity to A

Questo parametro permette di indicare l’entità e la direzione dell’effetto che ha la velocity sulle variazioni dinamiche create dal Filter EG (programmato a “Pagina 11 - Filter EG”) nel controllo della frequenza di taglio del filtro A.

Con valori positivi (+), suonare più forte fa in modo che il Filter EG produca variazioni maggiori sulla frequenza di taglio. Con valori negativi (–), suonare più forte causa ugualmente variazioni maggiori, ma con la polarità dell’EG invertita.

99…+99 Valore del parametro Velocity to A.

Velocity to B

Questo parametro permette di indicare l’entità e la direzione dell’effetto che ha la velocity sulle variazioni dinamiche generate dal Filter EG per controllare la frequenza di taglio del filtro B (vedi “Velocity to A”).

99…+99 Valore del parametro Velocity to B.

EG Intensity to A

Questo parametro permette di indicare l’entità e la direzione dell’effetto delle variazioni dinamiche prodotte dal Filter EG sulla frequenza di taglio del filtro A.

Con valori positivi (+), il suono diventa più brillante quando i livelli dell’EG impostati mediante i parametri “Level” e “Time” del Filter EG si trovano nell’area “+”, e più scuro quando si trovano nell’area “–”.

Con valori negativi (–), il suono diventa più scuro quando i livelli dell’EG impostati mediante i parametri “Level” e “Time” del Filter EG si trovano nell’area “+”, e più brillante quando si trovano nell’area “–”.

-99…+99 Valore del parametro.

EG Intensity to B

Questo parametro permette di indicare l’entità e la direzione dell’effetto delle variazioni dinamiche prodotte dal Filter EG sulla frequenza di taglio del filtro B (vedi “EG Intensity to A”).

-99…+99 Valore del parametro.

EG AMS (Alternate Modulation Source)

Questo parametro permette di selezionare la sorgente di modulazione che controlla l’entità e la direzione dell’effetto delle variazioni dinamiche prodotte dal Filter EG sulla frequenza di taglio dei filtri A e B. Vedi “Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)” a pagina 132.

Intensity to A

Questo parametro permette di indicare l’entità e la direzione dell’effetto che l’“AMS” ha sul filtro A. Per maggiori informazioni vedi “EG Intensity to A”.

Intensity to B

Questo parametro permette di indicare l’entità e la direzione dell’effetto che l’“AMS” ha sul filtro B. Per maggiori informazioni sul suo modo di funzionamento vedi to “EG Intensity to A”.

Nota: *La somma delle impostazioni di “Velocity to A/B”, “Intensity to A/B”, e “(AMS) Intensity to A/B” determina l’effettiva entità e direzione dell’effetto prodotto dal Filter EG.*

Modulazione dei filtri A/B

AMS1(fA/B) (Alternate Modulation Source1 per i filtri A/B)

Questi parametri permettono di selezionare la sorgente di modulazione che controlla la modulazione della frequenza di taglio dei filtri. Vedi “Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)” a pagina 132.

Nota: *I parametri del filtro B sono accessibili solo quando il parametro “Type” a pagina 121 è impostato su Low Pass & High Pass.*

Intensity

Questo parametro permette di indicare l’entità e la direzione dell’effetto di “AMS1”.

Se ad “AMS1” è assegnata l’opzione JS X, un valore positivo (+) per questo parametro fa alzare la frequenza di taglio quando il joystick viene spostato a destra, e la fa scendere quando il joystick è spostato a sinistra. Con un valore negativo (–) accade il contrario.

Questo valore viene sommato a quello del parametro “Frequency” del Filtro A.

AMS2 (Alternate Modulation Source2)

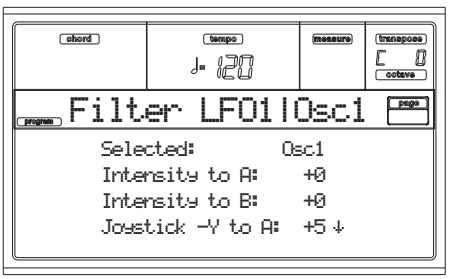
Usate questo parametro per selezionare la sorgente di modulazione che controlla la modulazione sulla frequenza di taglio del filtro A (vedi “Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)” a pagina 132).

Intensity

Questo parametro permette di indicare l’entità e la direzione dell’effetto della sorgente di modulazione selezionata (vedi “Intensity” sopra).

PAGINA 9 - FILTER LFO1

In questa pagina si può usare la Filter LFO per applicare modulazione ciclica alla frequenza di taglio del filtro (per l’oscillatore selezionato) per creare variazioni cicliche nel timbro.



Selected

Usate questo parametro per selezionare l'oscillatore da porre in edit. In alternativa, potete selezionare l'oscillatore mediante i tasti F1-F4.

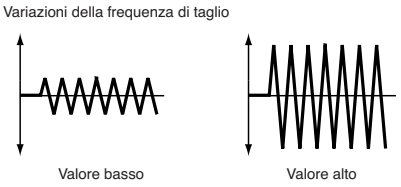
Intensity to A

Determina l'entità e la direzione della modulazione che l'LFO1 (impostata a "Pagina 17 - LFO1") applica sulla frequenza di taglio del filtro A. I valori negativi (–) invertono la fase.

-99…+99 Valore del parametro.

Intensity to B

Determina l'entità e la direzione della modulazione che l'LFO1 applica alla frequenza di taglio del filtro B (vedi "Intensity to A").



-99…+99 Valore del parametro.

Joystick –Y to A

Muovendo il joystick nella direzione -Y (verso di voi), potete controllare la profondità della modulazione della LFO1 applicata alla frequenza di taglio del filtro A. Questo parametro determina l'entità e la direzione del controllo.

Con valori più alti, questo parametro produce un maggiore aumento dell'effetto della LFO1 sul filtro quando il joystick viene mosso verso di voi.

-99…+99 Valore del parametro.

Joystick –Y to B

Muovendo il joystick nella direzione -Y (verso di voi), potete controllare la profondità della modulazione della LFO1 applicata alla frequenza di taglio del filtro B. Questo parametro determina l'entità e la direzione del controllo (vedi "Joystick –Y to A").

Modulazione della Filter LFO1

AMS (Alternate Modulation Source)

Seleziona una sorgente di modulazione per il controllo dell'entità e della direzione della variazioni della frequenza di taglio dei filtri A e B. Vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)".

Intensity to A

Questo parametro permette di indicare l'entità e la direzione dell'effetto dell'"AMS" sul filtro A.

Per esempio, se ad "AMS" è assegnato il Joystick +Y, i valori più alti di questo parametro producono una variazione maggiore da applicare all'LFO1 quando si spinge in avanti il joystick.

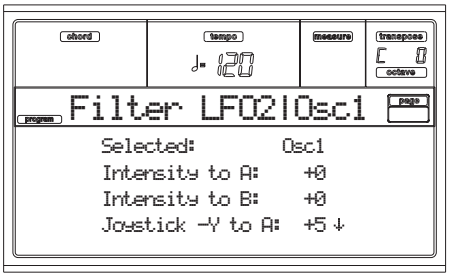
-99…+99 Valore del parametro.

Intensity to B

Questo parametro permette di indicare l'entità e la direzione dell'effetto dell'"AMS" sul filtro B (vedi "Intensity to A").

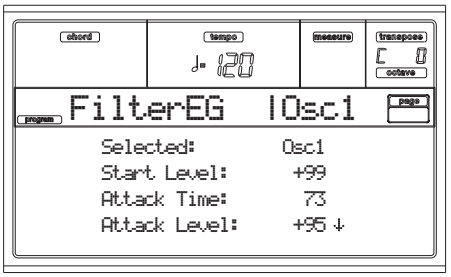
PAGINA 10 - FILTER LFO2

In questa pagina è possibile regolare l'entità e la direzione della modulazione ciclica generata dalla LFO2 (programma a "Pagina 18 - LFO2") applicata alla frequenza di taglio dei filtri A e B. Per maggiori informazioni su questi parametri, vedi "Pagina 9 - Filter LFO1" a pagina 123.



PAGINA 11 - FILTER EG

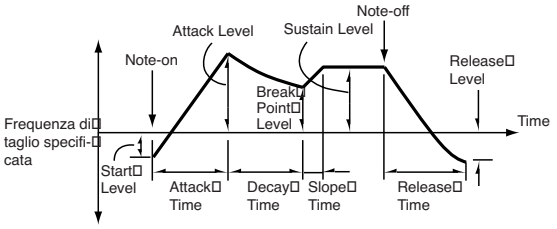
In questa pagina è possibile eseguire le impostazioni dell'EG che produce variazioni dinamiche sulla frequenza di taglio dei filtri A e B dell'oscillatore selezionato. La profondità di azione di queste impostazioni sulla frequenza di taglio dipende dalle impostazioni dei parametri "Velocity" e "Intensity".



Selected

Usate questo parametro per selezionare l'oscillatore da porre in edit. In alternativa, potete selezionare l'oscillatore mediante i tasti F1-F4.

Inviluppo del filtro



Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

Livelli limite dei segmenti dell'inviluppo. L'effettivo risultato dipende dal filtro selezionato mediante il parametro "Type". Per esempio, con il filtro Low Pass Resonance, i valori positivi (+) di EG Intensity rendono più brillante il timbro con livelli di valore positivo (+), e più scuro con livelli di valore negativo (–).

-99…+99 Valore del livello.

Start Level

Questo parametro rappresenta il livello della frequenza di taglio al momento del Note-on.

Attack Level
Questo parametro rappresenta il livello della frequenza di taglio al termine del segmento di attacco.

Break Point Level
Questo parametro rappresenta il livello della frequenza di taglio al termine del segmento di decay.

Sustain Level
Questo parametro rappresenta il livello della frequenza di taglio durante il segmento di mantenimento (sustain), fino al Note-off.

Release Level
Questo parametro rappresenta il livello della frequenza di taglio al termine del segmento di rilascio (release).

Attack/Decay/Slope/Release Time
Questi parametri determinano la durata delle variazioni nella frequenza di taglio del filtro.
0…99 Durata del segmento.

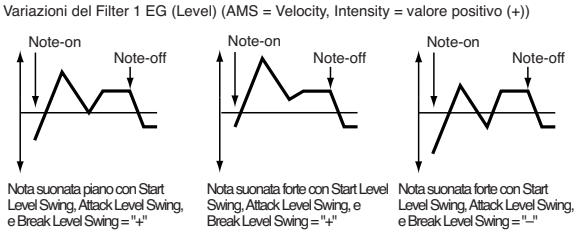
Attack Time
Questo parametro rappresenta il tempo necessario a passare dal punto di Note-on alla fine del segmento di attacco (Attack Level).

Decay Time
Questo parametro rappresenta il tempo necessario a passare dal punto di Attack Level al punto in cui il livello raggiunge il valore di Break Point Level.

Slope Time
Questo parametro rappresenta il tempo necessario a passare dalla fine del Decay Time all'inizio del punto in cui il livello raggiunge il valore di Sustain Level.

Release Time
Questo parametro rappresenta il tempo necessario per passare dal punto di Note-off al punto in cui il livello raggiunge il valore di Release Level.

Modulazione dei 'Level' del Filter EG



AMS(L) (Alternate Modulation Source)
Questo parametro permette di selezionare la sorgente di modulazione che controlla i parametri "Level" del Filter EG (vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132).

Intensity (AMS Intensity)
Questo parametro permette di indicare l'entità e la direzione dell'effetto dell'"AMS". Se il valore è 0, vengono utilizzati i valori indicati dal parametro "Frequency A (Cutoff Frequency A)".

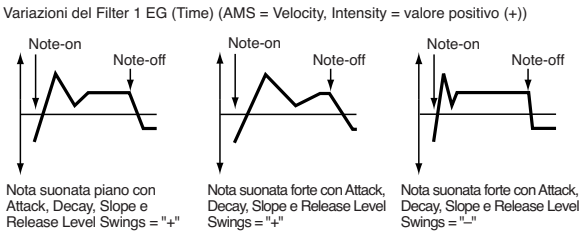
Per esempio, se ad "AMS" è assegnata la Velocity, e si pone i parametri "Start Level Swing", "Attack Level Swing" e "Break Level Swing" a + e si assegna ad "Intensity" ad un valore positivo (+), i livelli dell'EG diventano tanto più alti quando più forte si suona. Se ad "Intensity" si assegna un valore negativo (–), i livelli dell'EG scendono quando si suona più forte.
-99…+99 Valore assegnato.

Start Level Swing
Questo parametro determina la direzione in cui "AMS" agisce su "Start Level". Quando ad "Intensity" si assegna una valore positivo (+), l'opzione + assegnata a questo parametro consente ad "AMS" di aumentare i livelli dell'EG, mentre l'opzione – li fa abbassare. L'opzione 0 non produce cambiamenti.

Attack Level Swing
Questo parametro determina la direzione in cui l'"AMS" agisce su "Attack Level". Quando ad "Intensity" è assegnato un valore positivo (+), l'opzione + assegnata a questo parametro consente all'"AMS" di aumentare i livelli dell'EG, mentre l'opzione – li fa abbassare. L'opzione 0 non produce cambiamenti.

Break Level Swing
Questo parametro determina la direzione in cui l'"AMS" agisce sul "Break Point Level". Quando ad "Intensity" è assegnato un valore positivo (+), l'opzione + assegnata a questo parametro consente ad "AMS" di aumentare i livelli dell'EG, mentre l'opzione – li fa abbassare. L'opzione 0 non produce cambiamenti.

Modulazione dei 'Time' del Filter EG



AMS1/2(T)
Usate questo parametro per selezionare la sorgente di modulazione che controlla i parametri "Time" del Filter EG. Vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132.

Intensity
Questo parametro permette di indicare l'entità e la direzione dell'effetto di "AMS1/2(T)".

Per esempio, se a "AMS1/2(T)" si assegna l'opzione FltKTr +/+, i parametri "Time" dell'EG vengono controllati dal Keyboard Tracking. Con valori positivi (+) di questo parametro, i valori positivi (+) di "Ramp" allungano i tempi dell'EG, mentre i valori negativi (–) di "Ramp" li accorciano. La direzione delle variazioni è determinata dai parametri "Attack Time Swing", "Decay Time Swing", "Slope Time Swing", e "Release Time Swing".

Con un'impostazione di 0, vengono usati i tempi indicati da "Frequency A (Cutoff Frequency A)".

Se ad "AMS1/2(T)" è assegnata l'opzione Velocity, i valori positivi (+) di questo parametro fanno allungare i tempi dell'EG quando si suona più forte, mentre i valori negativi (–) li fanno accorciare quando si suona più forte.
-99…+99 Valore assegnato.

Attack Time Swing

Questo parametro determina la direzione in cui "AMS1/2(T)" agisce sul tempo di attacco. Quando ad "Intensity" è assegnato un valore positivo (+), l'opzione + assegnata a questo parametro consente all'"AMS" di allungare i tempi dell'EG, mentre l'opzione – li fa accorciare. L'opzione 0 non produce cambiamenti.

Decay Time Swing

Questo parametro determina la direzione in cui "AMS1/2(T)" agisce sul tempo di decay. Quando ad "Intensity" è assegnato un valore positivo (+), l'opzione + assegnata a questo parametro consente all'"AMS" di allungare i tempi dell'EG, mentre l'opzione – li fa accorciare. L'opzione 0 non produce cambiamenti.

Slope Time Swing

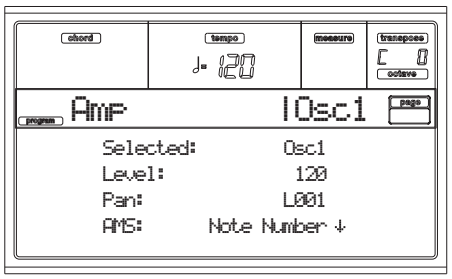
Questo parametro determina la direzione in cui "AMS1/2(T)" agisce sul tempo di slope. Quando ad "Intensity" è assegnato un valore positivo (+), l'opzione + assegnata a questo parametro consente all'"AMS" di allungare i tempi dell'EG, mentre l'opzione – li fa accorciare. L'opzione 0 non produce cambiamenti.

Release Time Swing

Questo parametro determina la direzione in cui "AMS1/2(T)" agisce sul tempo di release. Quando ad "Intensity" è assegnato un valore positivo (+), l'opzione + assegnata a questo parametro consente all'"AMS" di allungare i tempi dell'EG, mentre l'opzione – li fa accorciare. L'opzione 0 non produce cambiamenti.

PAGINA 12 - AMP

Questi parametri controllano il volume ed il pan dell'oscillatore selezionato.



Selected

Usate questo parametro per selezionare l'oscillatore da porre in edit. In alternativa, potete selezionare l'oscillatore mediante i tasti F1-F4.

Level

Volume dell'oscillatore selezionato.

Nota: *Il volume di un Program può essere controllato dai messaggi di Control Change CC#7 (Volume) e #11 (Expression). Il livello risultante è determinato dalla moltiplicazione dei valori dei CC#7 e #11. I messaggi devono essere ricevuti attraverso il canale MIDI Global.*

0…127 Volume.

Pan

Pan (posizione nel fronte stereo) dell'oscillatore selezionato.

DRUM *Questo parametro non è disponibile quando si modifica un Drum Program. Usate il controllo individuale di Pan per ogni tasto (vedi "Pan" a pagina 117).*

Random Il suono proviene a una differente posizione nel fronte stereo ad ogni Note-on.

L001 Il suono è posizionato tutto a sinistra.

C064 Il suono è posizionato al centro.

R127 Il suono è posizionato tutto a destra.

Nota: *Il pan può essere controllato dal messaggio di Control Change CC#10 (Panpot). Se al CC#10 è assegnato il valore 0 o 1 il suono è spostato tutto a sinistra, se è assegnato il valore 64 il suono è posto alla posizione indicata dal parametro "Pan" di ogni oscillatore, mentre con il valore 127 il suono è spostato tutto a destra. Questo messaggio deve essere ricevuto attraverso il canale MIDI Global.*

Modulazione del Pan

AMS (Alternate Modulation Source)

Seleziona la sorgente di modulazione che agisce sul Pan (vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132). La modifica del valore è relativa al valore originale del parametro "Pan".

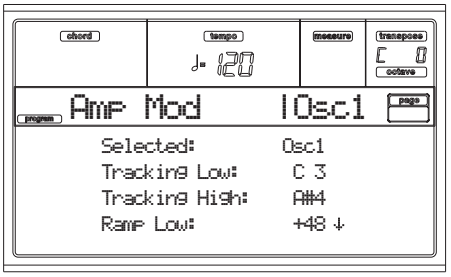
Intensity

Determina la profondità di azione dell'"AMS". Per esempio, se il valore di "Pan" è C064 e l'"AMS" è Note Number, i valori positivi (+) di questo parametro spostano il suono verso destra man mano che il numero di nota sale sopra il C4 (cioè si suonano note più alte), e verso sinistra al calare del numero di nota (cioè si suonano note più basse). I valori negativi (–) di questo parametro hanno l'effetto opposto.

-99…+99 Valore del parametro.

PAGINA 13 - AMP MODULATION

Queste impostazioni permettono alla modulazione dell'ampiezza (per ogni oscillatore) di modulare il volume.



Selected

Usate questo parametro per selezionare l'oscillatore da porre in edit. In alternativa, potete selezionare l'oscillatore mediante i tasti F1-F4.

Keyboard tracking dell'ampiezza

Questi parametri permettono di usare il keyboard tracking per regolare il volume dell'oscillatore selezionato. Usate i parametri "Key" e "Ramp" per indicare il modo in cui il volume viene modificato dalla posizione della nota sulla tastiera.

Tracking Low/High

Queste impostazioni indicano il numero di nota da cui il keyboard tracking inizia ad avere effetto. Il volume non cambia nella zona compresa fra "Tracking Low" e "Tracking High".

C–1…G9 Nota più bassa/più alta del range.

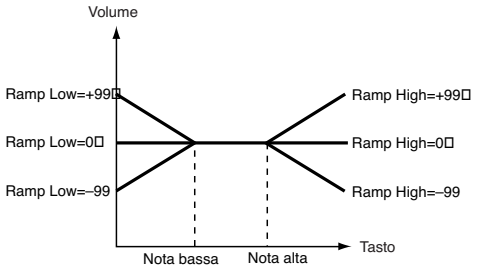
Tracking Low
Il keyboard tracking ha effetto sotto la nota indicata.

Tracking High
Il keyboard tracking ha effetto sopra la nota indicata.

Ramp
Questi parametri definiscono la pendenza del keyboard tracking.

-99…+99 Pendenza del tracking.

Ecco un esempio di come il volume venga influenzato dalla posizione sulla tastiera e dal parametro "Ramp":



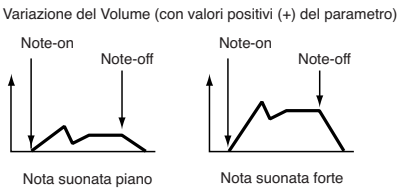
Ramp Low
Con valori positivi (+) di questo parametro, il volume aumenta quando si suonano note al di sotto della nota definita dal parametro "Tracking Low". Con valori negativi (–), il volume decresce.

Ramp High
Con valori positivi (+) di questo parametro, il volume aumenta quando si suonano note al di sopra della nota definita dal parametro "Tracking High". Con valori negativi (–), il volume decresce.

Modulazione dell'ampiezza

Questi parametri indicano il modo in cui il volume dell'oscillatore selezionato venga modificato dalla velocity.

Velocity Intensity
Con valori positivi (+), il volume aumenta suonando più forte. Con valori negativi (–), il volume diminuisce suonando più forte.



-99…+99 Valore assegnato.

EG AMS (Alternate Modulation Source)
Seleziona la sorgente di modulazione che controlla il volume dell'ampiezza per l'oscillatore selezionato (vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132). Non è possibile selezionare la sorgente "Velocity".

Intensity
Questo parametro permette di indicare l'entità e la direzione dell'effetto dell'"AMS". Il volume effettivo è ottenuto moltiplicando il valore delle variazioni prodotte dall'Amp EG con il valore dell'Alternate Modulation ecc., e se i livelli dell'Amp EG sono bassi, la modulazione applicata dall'Alternate Modulation può essere addirittura inferiore.

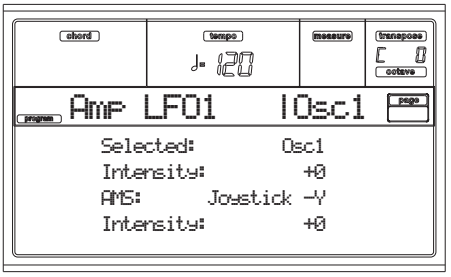
Per esempio, se all'"AMS" è assegnata l'opzione Joystick +Y, i valori positivi (+) di questo parametro fanno crescere il volume quando si spinge in avanti il joystick. Ma se le impostazioni dell'EG ecc. hanno già portato il volume al livello massimo, il volume non può crescere ancora.

Con valori negativi (–) di questo parametro, il volume diminuisce quando si spinge il joystick in avanti.

-99…+99 Valore assegnato.

PAGINA 14 - AMP LFO1

Questi parametri permettono di usare la "LFO1" (vedi "Pagina 17 - LFO1" a pagina 129) e la "LFO 2" (vedi "Pagina 18 - LFO2" a pagina 131) per controllare il volume dell'oscillatore selezioanto.



Selected
Usate questo parametro per selezionare l'oscillatore da porre in edit. In alternativa, potete selezionare l'oscillatore mediante i tasti F1-F4.

Intensity
Questo parametro permette di indicare l'entità e la direzione dell'effetto la LFO1 ha sul volume dell'oscillatore selezionato. I valori negativi (–) invertono la forma d'onda della LFO.

-99…+99 Valore assegnato.

Modulazione della LFO1 dell'ampiezza

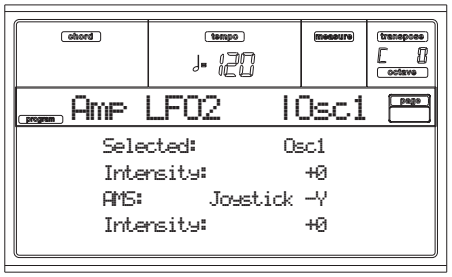
AMS (Alternate Modulation Source)
Usate questo parametro per selezionare una sorgente di modulazione per i controllo dell'entità di modulazione applicata dalla LFO1 al volume dell'oscillatore selezionato. Vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132.

Intensity
All'aumentare del valore assoluto di questo parametro, l'effetto dell'"AMS" sulla "LFO1" aumenta. I valori negativi (–) invertono la forma d'onda della LFO.

-99…+99 Valore assegnato.

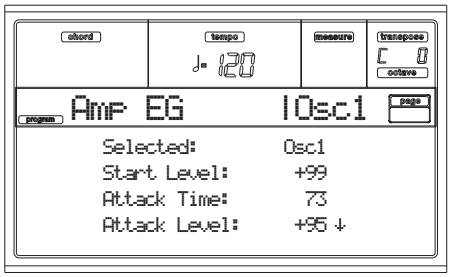
PAGINA 15 - AMP LFO2

Questi parametri permettono di usare la “LFO1” (vedi “Pagina 17 - LFO1” a pagina 129) e la “LFO 2” (vedi “Pagina 18 - LFO2” a pagina 131) per contollare il volume dell’oscillatore selezionato. Vedi “Pagina 14 - Amp LFO1” per maggiori informazioni sui parametri.



PAGINA 16 - AMP EG

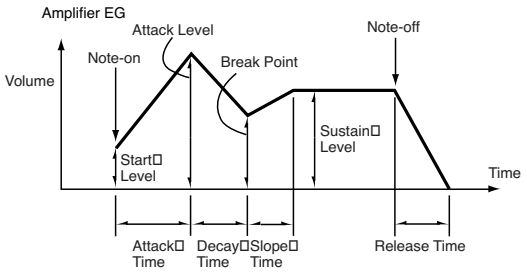
Questi parametri permettono di creare variazioni dinamiche del volume dell’oscillatore selezionato.



Selected

Usate questo parametro per selezionare l’oscillatore da porre in edit. In alternativa, potete selezionare l’oscillatore mediante i tasti F1-F4.

Inviluppo di ampiezza



Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

Questi parametri permettono di regolare il livello dei segmenti dell’inviluppo.

0…99 Valore assegnato.

Start Level

Questo parametro rappresenta il livello del volume al momento del Note-on. Se volete far iniziare il suono con un volume elevato, assegnate a questo parametro un valore alto.

Attack Level

Questo parametro rappresenta il livello del volume al termine del segmento di attacco.

Break Level

Questo parametro rappresenta il livello del volume al termine del segmento di decay.

Sustain Level

Questo parametro rappresenta il livello del volume mantenuto al termine dello Slope Time, prima del Note-off.

Attack/Decay/Slope/Release Time

Questi parametri determinano la durata dei segmenti dell’inviluppo.

0…99 Valore assegnato.

Attack Time

Questo parametro rappresenta il tempo necessario al volume per passare dal livello iniziale a quello di attacco. Se il livello iniziale è 0, si tratta del momento in cui il suono cresce di livello.

Decay Time

Questo parametro rappresenta il tempo necessario al volume per passare dal livello di attacco al livello di break point.

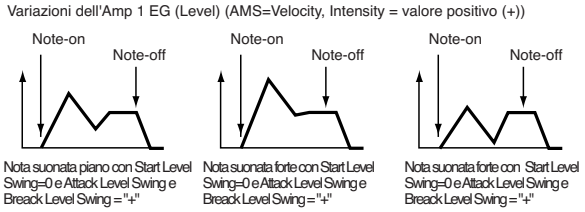
Slope Time

Questo parametro rappresenta il tempo necessario al volume per passare dal livello di break point al livello di sustain.

Release Time

Questo parametro rappresenta il tempo necessario al volume per passare dal punto del di Note-off allo 0.

Modulazione dei ‘Level’ dell’Amp EG



AMS(L) (Alternate Modulation Source)

Questo parametro permette di selezionare una sorgente di modulazione per il controllo dei parametri “Level” dell’inviluppo di ampiezza. Vedi “Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)” a pagina 132.

Intensity

Questo parametro permette di indicare l’entità e la direzione dell’effetto dell’“AMS”. Per esempio, se ad “AMS” è assegnata l’opzione Velocity, se si pongono i parametri “Start Level Swing”, “Attack Level Swing” e “Break Point Level Swing” a +, e si assegna ad “Intensity” un valore positivo (+), i livelli dell’inviluppo di ampiezza crescono quando si suona più forte. Se ad “Intensity” si assegnano valori negativi (–) i livelli decrescono quando si suona più forte. Se il valore assegnato è 0, i livelli restano quelli indicati a “Pagina 16 - Amp EG”.

-99…+99 Valore assegnato.

Start Level Swing

Questo parametro determina la direzione della variazione dello “Start Level” causata dall’“AMS”. Se “Intensity” ha un valore positivo (+), l’opzione + fa aumentare i livelli dell’EG, mentre l’opzione – li fa diminuire. L’opzione 0 non produce nessuna variazione.

Attack Level Swing

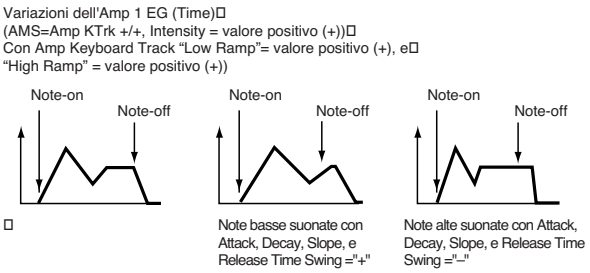
Questo parametro determina la direzione della variazione dello “Attack Level” causata dall’“AMS”. Se “Intensity” ha un valore positivo (+), l’opzione + fa aumentare i livelli dell’EG, mentre l’opzione – li fa diminuire. L’opzione 0 non produce nessuna variazione.

Break Point Level Swing

Questo parametro determina la direzione della variazione del "Break Level" causata dall'"AMS". Se "Intensity" ha un valore positivo (+), l'opzione + fa aumentare i livelli dell'EG, mentre l'opzione – li fa diminuire. L'opzione 0 non produce nessuna variazione.

Modulazione dei 'Time' dell'Amp EG

Questi parametri permettono di usare una sorgente alternativa di modulazione per modificare i tempi dell'inviluppo di ampiezza indicati mediante i parametri "Attack/Decay/Slope/Release Time" a pagina 128.



AMS1(T) (Alternate Modulation Source 1 - Time)

Questo parametro indica la sorgente di modulazione che controlla i parametri "Time" dell'inviluppo di ampiezza (vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132). Se il valore assegnato è Off, non si ha modulazione.

Intensity

Questo parametro permette di indicare l'entità e la direzione dell'effetto dell'"AMS1". Per esempio, se ad "AMS1(T)" è assegnata l'opzione Amp KTrk +/+, le impostazioni del Keyboard Track (vedi "Keyboard tracking dell'ampiezza" a pagina 126) controllano i parametri "Time" dell'inviluppo. Con valori positivi (+) di questi parametro, i valori positivi (+) di "Ramp (Ramp Setting) allungano i tempi dell'inviluppo, mentre i valori negativi (–) li accorciano. La direzione della variazione è indicata dai parametri "Attack Time Swing", "Decay Time Swing", "Slope Time Swing", e "Release Time".

Quando ad "AMS1(T)" è assegnata l'opzione Velocity, i valori positivi (+) allungano i tempi dell'inviluppo quando si suona più forte, mentre i valori negativi (–) li accorciano. Se il valore assegnato è 0, i tempi rimangono quelli indicati dai parametri "Inviluppo di ampiezza" (vedi pagina 128).

Attack Time Swing

Questo parametro determina la direzione in cui l'"AMS" ha effetto sul parametro "Attack Time". Con valori positivi (+) assegnati a "Intensity", l'opzione + allunga i tempi, mentre l'opzione – li riduce. Con l'opzione 0 non si ha nessuna variazione.

Decay Time Swing

Questo parametro determina la direzione in cui l'"AMS" ha effetto sul parametro "Decay Time". Con valori positivi (+) assegnati a "Intensity", l'opzione + allunga i tempi, mentre l'opzione – li riduce. Con l'opzione 0 non si ha nessuna variazione.

Slope Time Swing

Questo parametro determina la direzione in cui l'"AMS" ha effetto sul parametro "Slope Time". Con valori positivi (+) assegnati a "Intensity", l'opzione + allunga i tempi, mentre l'opzione – li riduce. Con l'opzione 0 non si ha nessuna variazione.

Release Time

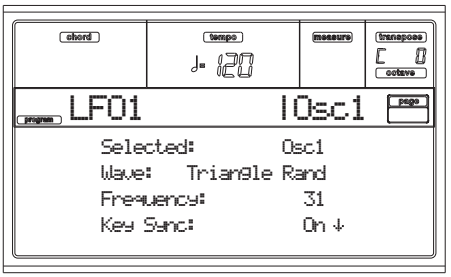
Questo parametro determina la direzione in cui l'"AMS" ha effetto sul parametro "Release Time". Con valori positivi (+) assegnati a "Intensity", l'opzione + allunga i tempi, mentre l'opzione – li riduce. Con l'opzione 0 non si ha nessuna variazione.

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

AMS2 è una seconda sorgente alternativa di modulazione per l'Amp EG. Vedi sopra i parametri dell'"AMS1".

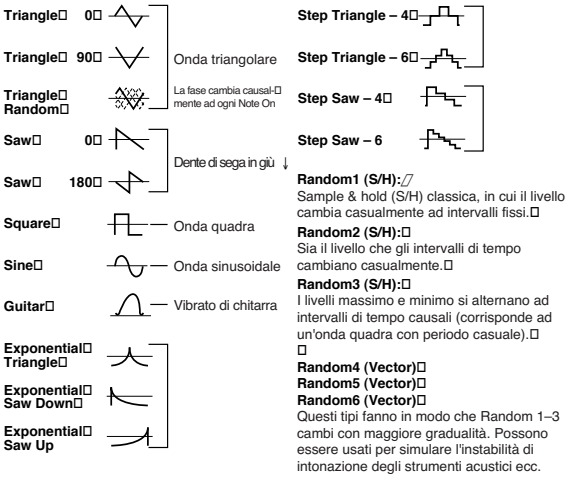
PAGINA 17 - LFO1

In questa e nella prossima pagina è possibile impostare le LFO (Low Frequency Oscillation, oscillazioni a bassa frequenza) usate per modulare ciclicamente Pitch, Filter, e Amp di ogni oscillatore. Ci sono due generatori di LFO per ogni oscillatore. Se si imposta l'Intensity della LFO1 o LFO2 ad un valore negativo (–) per Pitch, Filter, o Amp, la forma d'onda della LFO viene invertita.



Wave

Questo parametro permette di selezionare la forma d'onda della LFO. I numeri che appaiono alla destra di alcune delle forme d'onda della LFO indicano la fase da cui la forma d'onda parte.



Frequency

Frequenza della LFO. Il valore 99 è la frequenza maggiore (più veloce).

00…99 Frequenza della LFO.

Key Sync

Questo parametro permette di sincronizzare la LFO alla pressione dei tasti.

On La LFO ricomincia ogni volta che si suona una nota, in modo da avere una LFO diversa per ogni nota.

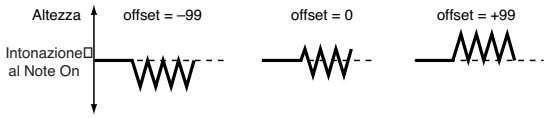
Off La LFO avviata dalla prima nota suonata continua ad avere effetto anche con le note successive. (In questo caso, i parametri Delay e Fade si applicano alla LFO solo al suo avvio).

Offset

Questo parametro determina il valore centrale della forma d'onda della LFO. Per esempio, con il valore 0 (come mostrato nello schema seguente), il vibrato è centrato sull'intonazione della nota suonata. Se il valore assegnato è +99, il vibrato raggiunge solo l'intonazione sopra quella originale della nota suonata, come accade nel vibrato della chitarra.

Quando la "Wave" selezionata è Guitar, la modulazione ha luogo solo in direzione dei valori positivi (+) anche se l'"Offset" è posto a 0.

Ecco alcune impostazioni dell'offset e le variazioni di intonazione prodotte dal vibrato:



-99…+99 Valore di offset.

Delay

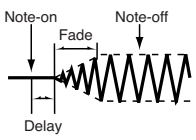
Questo parametro determina il ritardo di ingresso dell'LFO dopo il Note-on. Quando "Key Sync" è posto ad Off, il ritardo ha luogo solo sulla prima nota suonata.

0…99 Tempo di delay.

Fade In

Questo parametro determina il tempo intercorrente fra l'inizio della LFO e il raggiungimento del massimo livello. Quando "Key Sync." è posto ad Off, l'assolvenza ha luogo solo sulla prima nota suonata.

Ecco come il "Fade In" agisce sulla LFO (quando "Key Sync" è On):



00…99 Durata dell'assolvenza.

Sincronizzazione

MIDI/Tempo Sync

Questo parametro abilita/disabilita il sincronismo della LFO con il tempo del Sequencer 1.

On La frequenza della LFO si sincronizza al tempo (MIDI Clock) del Sequencer 1. In questo caso, i valori indicati con "Frequency" (vedi pagina 130) e "Modulazione della frequenza" (vedi pagina 130) vengono ignorati.

Base Note/Times

Quando "MIDI/Tempo Sync" è posto ad On, questi parametri permettono di selezionare una durata musicale relativa a "♩ (Tempo)" e un numero ("Times") per cui moltiplicarla. Questi parametri determinano la frequenza della LFO1. Per esempio, se "Base Note" è ♩ (nota da un quarto) e "Times" è 04, la LFO eseguirà un ciclo ogni quattro quarti.

Anche se si cambiano le impostazioni di "♩ (Tempo)" per il Sequencer 1, la LFO continua ad eseguire un ciclo ogni quattro quarti.

Base Note

DRUM *Questo parametro non è disponibile quando si modifica un Drum Program.*

𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯., ♩₃, ♩, ♩₃, ♩., 𝅝

Valore della nota.

Times

DRUM *Questo parametro non è disponibile quando si modifica un Drum Program.*

01...16 Numero di quarti (o altra unità di metro selezionata) di cui è composto il ciclo.

Modulazione della frequenza

È possibile usare due sorgenti alternative di modulazione per regolare la velocità dell'LFO1 per l'oscillatore selezionato.

AMS1(F) (Alternate Modulation Source1)

Questo parametro permette di selezionare la sorgente di modulazione che controlla la frequenza della LFO1 (vedi "Elenco delle AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 132). La LFO1 può essere modulata anche dalla LFO2.

Intensity (AMS1 Intensity)

Questo parametro determina l'entità e la direzione dell'effetto dell'"AMS1(F)". Quando questo parametro ha un valore di 16, 33, 49, 66, 82, o 99, i tempi di EG indicati accelerano rispettivamente di 2, 4, 8, 16, 32, o 64 volte (o rallentate di 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, o 1/64 rispetto al tempo originale).

Per esempio, se ad "AMS1(F)" è assegnata l'opzione Note Number, se a questo parametro sono assegnati valori positivi (+), quando si suonano note più alte la velocità della LFO aumenta. Con valori negativi (–) l'LFO rallenta quando si suonano note più alte. Il punto centrale di questa variazione è il C4.

Se ad "AMS1(F)" è assegnata l'opzione JS +Y, quando si aumenta il valore di questo parametro la velocità dell'LFO1 aumenta quando si spinge il joystick in avanti. Con un valore di +99, quando si spinge il joystick in avanti la velocità della LFO aumenta di circa 64.

-99…+99 Valore assegnato.

AMS2(F) (Alternate Modulation Source2) Intensity (AMS2 Intensity)

Impostazioni per una seconda sorgente alternativa di modulazione che agisce sulla frequenza della LFO1 (vedi sopra "AMS1(F) (Alternate Modulation Source1)" ed "Intensity (AMS1 Intensity)").

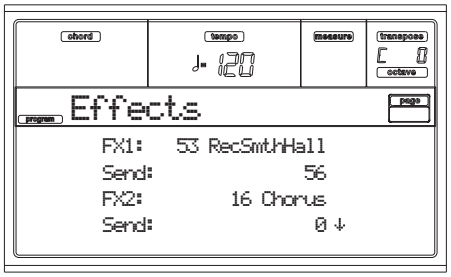
PAGINA 18 - LFO2

In questa pagina è possibile eseguire le impostazioni per la LFO2, una seconda LFO che può essere applicata all'oscillatore selezionato. Vedi "Pagina 17 - LFO1" per maggiori informazioni sui parametri.

Questa LFO non può essere selezionata in "Modulazione della frequenza", come sorgente di modulazione per "AMS1" o "AMS2."

PAGINA 19 - EFFECTS

In questa pagina potete assegnare al Program due effetti, attivarli/disattivarli, e concatenarli tra di loro.



Nota: *Per maggiori informazioni sugli effetti, fate riferimento al capitolo "Effetti".*

FX1/2

Usate questi parametri per selezionare il tipo di effetto da assegnare ai processori di effetti 1/2. Vedi il capitolo "Effetti" per maggiori informazioni.

Nota: *Se è selezionato 000: No Effect, l'uscita del processore di effetti è in mute.*

Send

Livello della mandata ad ogni effetto.

DRUM *I campioni di Drum hanno la loro mandata individuale (vedi "Send FX1" e "Send FX2" a pagina 117). Usate questo parametro per regolare l'offset globale del Drum Program.*

000…127 Livello della mandata.

Chain 2>1

Usate questo parametro per inviare l'uscita dell'effetto 2 all'ingresso dell'effetto 1.

000…127 Livello del segnale in uscita dall'effetto 2 in ingresso nell'effetto 1.

Send to Master

Questo parametro consente di decidere se il segnale diretto + effettato deve andare al Master, o solamente al segnale effettato.

Yes Solo il segnale effettato viene inviato alle uscite audio. Il segnale diretto (non effettato) non esce.

No Sia il segnale effettato che quello diretto vengono inviati alle uscite audio.

PAGINA 20 - FX1 EDITING

In questa pagina è possibile modificare l'effetto assegnato all'FX1 (in genere un riverbero). Vedi il capitolo "Effetti" nel per maggiori informazioni.

PAGINA 21 - FX2 EDITING

In questa pagina è possibile modificare l'effetto assegnato all'FX2 (in genere effetto modulante). Vedi il capitolo "Effetti" per maggiori informazioni.

ELENCO DELLE AMS (ALTERNATE MODULATION SOURCE)

Off	Nessuna sorgente alternativa di modulazione
Pitch EG	Pitch EG
Filter EG	Filter EG dello stesso oscillatore
Amp EG	Amp EG dello stesso oscillatore
LFO1	LFO1 dello stesso oscillatore
LFO2	LFO2 dello stesso oscillatore
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	Filter keyboard tracking dello stesso oscillatore
Flt KTrk +/– (Filter Keyboard Track +/–)	Filter keyboard tracking dello stesso oscillatore
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Filter keyboard tracking dello stesso oscillatore
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	Filter keyboard tracking dello stesso oscillatore
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	Amp keyboard tracking dello stesso oscillatore
Amp KTrk +/– (Amp Keyboard Track +/–)	Amp keyboard tracking dello stesso oscillatore
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Amp keyboard tracking dello stesso oscillatore
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	Amp keyboard tracking dello stesso oscillatore
Note Number	Numero di nota
Velocity	Velocity (dinamica)
Poly AT (Poly After Touch)[(a)]	After Touch polifonico (trasmesso solo dal sequencer di Pa50SD)
After Touch[(a)]	After Touch (Channel After Touch)
Joystick X	Joystick X (asse orizzontale)
Joystick +Y	Joystick +Y (asse verticale in avanti) (CC#01)
Joystick –Y	Joystick –Y (asse verticale indietro) (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Joystick +Y (asse verticale in avanti) ed After Touch
JS–Y & AT/2 (Joy Stick –Y & After Touch/2)	Joystick –Y (asse verticale) ed After Touch
Ass.Pedal	Assignable Pedal (CC#04)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	Pedale Damper (CC#64)
CC#65	Portamento switch (CC#65)
Sostenuto	Pedale Sostenuto (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	Tempo (dati di tempo provenienti dal clock del Sequencer 1 o da un segnale di MIDI clock esterno)

(a). I dati di After Touch possono essere ricevuti via MIDI, o inseriti come eventi MIDI in modo Song Record-Step Record.

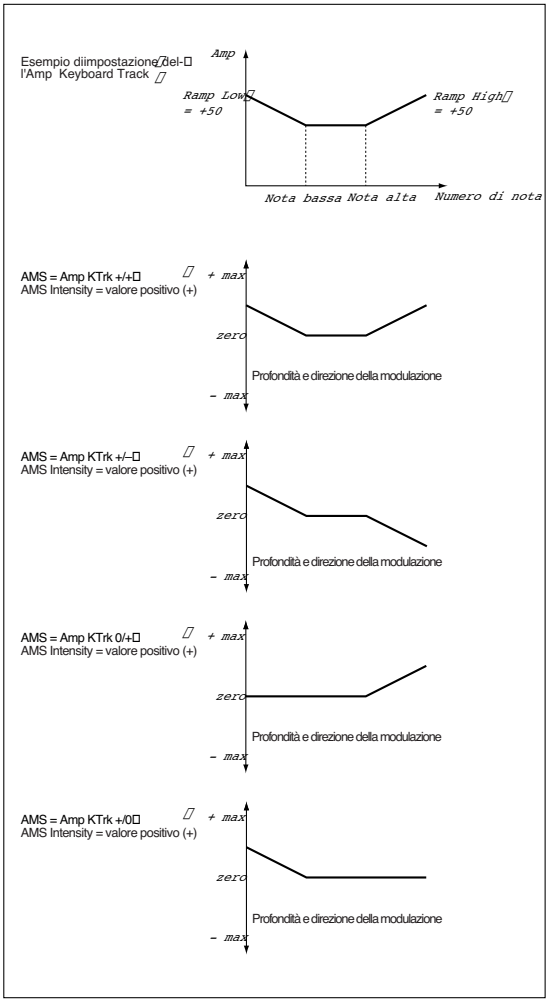
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)
Flt KTrk +/– (Filter Keyboard Track +/–)
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)
Amp KTrk +/– (Amp Keyboard Track +/–)
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)

+/+ La direzione dell'effetto è determinata dal segno (positivo o negativo) dei parametri "Ramp Low" e "Ramp High".

+/– La direzione dell'effetto è determinata dal segno del parametro "Ramp Low", e dall'opposto del segno del parametro "Ramp High" (–50 nel caso di un valore di +50, e +50 nel caso di un valore di –50).

0/+ "Ramp Low" non subisce l'effetto dell'AMS. IL segno del parametro "Ramp High" determina la direzione dell'effetto.

+/0 Il segno del parametro “Ramp Low” determina la direzione del suo effetto. “Ramp High” non subisce l’effetto dell’AMS.



JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)
L’effetto viene controllato dal movimento +Y del joystick (verticale in avanti) e dai dati di after touch (ricevuti via MIDI). In questo caso, l’effetto dell’after touch è solo metà dell’intensità specificata.

JS –Y & AT/2 (Joy Stick –Y & After Touch/2)
L’effetto viene controllato dal movimento –Y del joystick (verticale indietro) e dai dati di after touch (ricevuti via MIDI). In questo caso, l’effetto dell’after touch è solo metà dell’intensità specificata.

15. AMBIENTE DI EDIT GLOBAL

L'ambiente di edit Global permette di impostare la maggior parte delle funzioni globali di Pa50SD, cioè le funzioni che riguardano tutti i modi operativi. Questo ambiente di edit si sovrappone al modo operativo corrente (Style, Song Play, Song, Backing Sequence).

FINESTRA 'WRITE'

Per aprire questa finestra occorre premere WRITE mentre ci si trova in una delle pagine del Global. Tra i parametri globali salvati in questa pagina ci sono anche i parametri delle pagine di Preference dei modi Style Play e Song Play, oltre al parametro Global Protect del modo Card. Anche il punto di split viene salvato in questa pagina.

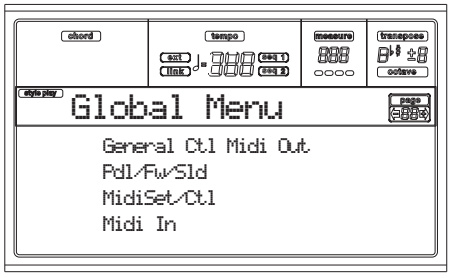
Una volta entrati in questa pagina, premete due volte ENTER per salvare il Global in memoria. I parametri vengono salvati nella Flash-ROM, e rimangono memorizzati anche a strumento spento.

MENU

Mentre vi trovate in una pagina qualsiasi dell'ambiente Global, premete MENU per aprire il menu dell'ambiente Global. Questo menu dà accesso alle varie pagine di edit del Global.

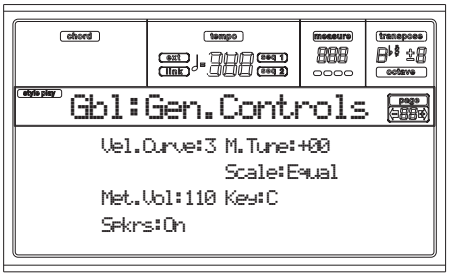
Mentre vi trovate in questo menu, selezionate una sezione di edit con i tasti VOLUME/VALUE, premete PAGE+ per selezionare una pagina, o EXIT per uscire dal menu.

Mentre vi trovate in una pagina di edit, premete EXIT per tornare al modo operativo corrente (Style Play, Song Play, Song, Backing Sequence).



PAGINA 1 - GENERAL CONTROLS

Questa pagina contiene vari parametri generali, che regolano il funzionamento della tastiera, degli altoparlanti incorporati e del metronomo.



Velocity Curve ▸GBL

Questo parametro regola la sensibilità della tastiera al tocco.

1	Nessun controllo sulla dinamica. La dinamica è fissa, come in un organo.
2…9	Varie curve di dinamica, dalla più morbida alla più dura.

M.Tune (Master Tune) ▸GBL

Intonazione generale dello strumento. Potete usare questo parametro per adeguare l'intonazione del Pa50SD ad uno strumento acustico difficile da accordare, per esempio un pianoforte.

-50	Intonazione più bassa.
00	Intonazione standard (A4=440Hz).
+50	Intonazione più alta.

Scale ▸GBL

Questo parametro seleziona la scala (o temperamento) principale per l'intero strumento. Potete assegnare una scala diversa a ciascuna traccia (vedi "Scale" a pagina 48 e "Scale" a pagina 103).

Vedi "Scale" a pagina 235 per un elenco delle scale disponibili.

Nota: *Non è possibile selezionare una scala User in modo Global.*

Key ▸GBL

Questo parametro è usato da alcune scale per impostare la tonalità (Key) preferita.

Speakers

Questo parametro attiva/disattiva gli altoparlanti incorporati.

Nota: *Gli altoparlanti sono sempre riattivati ad ogni accensione dello strumento.*

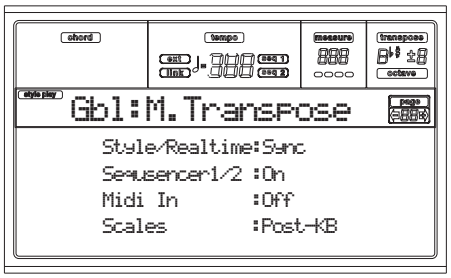
Met.Vol (Metronome Volume) ▸GBL

Volume del metronomo.

40…127	Volume relativo, dal minimo al massimo.

PAGINA 2 - MASTER TRANSPOSE

In questa pagina è possibile attivare/disattivare il Master Transpose.



Style/Realtime ▸GBL

Attivazione/disattivazione del Master Transpose per le tracce Style e Realtime.

Off — Il Master Transpose non viene applicato alle tracce Style e Realtime.

Sync — Modo Sync. Quando si preme uno dei tasti TRANSPOSE [♭] o [♯], il nuovo valore di trasposizione ha effetto all'inizio della misura successiva. Le tracce Realtime che stanno suonando al momento del cambio di trasposizione vengono interrotte.

RTime — Modo Realtime. Quando si preme uno dei tasti TRANSPOSE [♭] o [♯], il nuovo valore di trasposizione ha effetto alla nota successiva, separatamente per le tracce Style e Realtime. (Si osservi che le note delle tracce Realtime che stanno suonando vengono interrotte alla pressione di un tasto TRANSPOSE). La successiva nota, o il successivo accordo che vengono suonati, suonano con il nuovo valore di trasposizione. (Si osservi che se si suona una nota nelle tracce Realtime prima di suonare un nuovo accordo per lo Style, la traccia Realtime suona nella nuova tonalità, mentre lo Style continua a suonare nella vecchia tonalità, finché non si suona un nuovo accordo).

Seq 1/2 ▸GBL

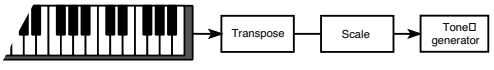
Attivazione/disattivazione del Master Transpose per i due Sequencer incorporati.

Midi In ▸GBL

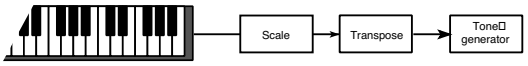
Attivazione/disattivazione del Master Transpose sui messaggi MIDI in arrivo.

Scales

Post-KB — Quando è selezionata questa opzione, le note vengono trasposte immediatamente dopo essere state suonate sulla tastiera. La scala viene applicata alle note trasposte. Per esempio, se avete alterato un E, e ponete il Master Transpose a +1, il tasto E suonerà la nota F, e il tasto alterato sarà E♭ (che suonerà un E alterato).

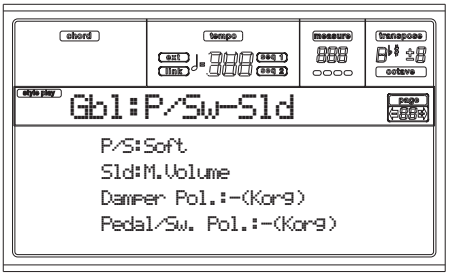


Pre-OSC — Quando è selezionata questa opzione, tutte le note vengono trasposte subito prima dell'ingresso nel generatore sonoro. Quindi, la scala viene applicata prima della trasposizione. Per esempio, se si altera la nota E, e poi si pone il Master Transpose a +1, il tasto alterato sarà ancora E (che suonerà un F alterato).



PAGINA 3 - ASSIGNABLE PEDAL/FOOTSWITCH, ASSIGNABLE SLIDER

In questa pagina è possibile programmare la presa Assignable Pedal/Footswitch e il cursore Assignable Slider.



Vedi pagina 233 per un elenco delle funzioni assegnabili. Le prime funzioni sono di tipo "interruttore" (on/off), mentre le altre (a partire dal Master Volume) sono funzioni continue.

PS (Pedal/Switch) ▸GBL

Pedale continuo o interruttore a pedale, collegato al connettore ASSIGNABLE PDL/SW.

Sld (Slider) ▸GBL

Funzione assegnata al cursore ASSIGNABLE SLIDER situato nel pannello di controllo.

Damper Pol. (Damper Polarity) ▸GBL

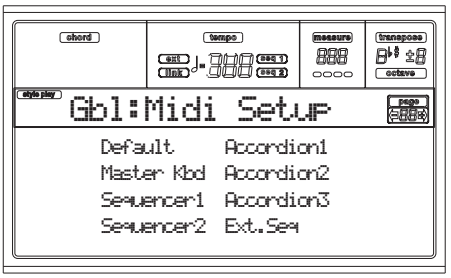
Polarità del pedale Damper.

Pedal/Sw Pol. (Pedal/Footswitch Polarity) ▸GBL

Polarità dell'interruttore a pedale Assignable Footswitch.

PAGINA 4 - MIDI SETUP

I canali MIDI possono essere configurati automaticamente selezionando un MIDI Setup. Ognuno di essi assegna i valori più indicati a vari parametri MIDI, per semplificare il collegamento con un particolare tipo di controller MIDI.



Nota: *Una volta selezionato un MIDI Setup, potete eseguire qualsiasi modifica alle impostazioni dei canali. Per memorizzare le modifiche, premete WRITE e salvate il Global in memoria.*

Vedi il capitolo "MIDI" a pagina 38 per maggiori informazioni sull'uso dei MIDI Setup.

Default — Impostazioni di default. Sono adatte sia alla programmazione di Song su sequencer

esterno, sia a suonare Pa50SD con una master keyboard.

Master Kbd — Selezionate questo Setup quando dovete collegare Pa50SD ad una master keyboard.

Sequencer 1 — Questo Setup è adatto a suonare una Song (Sequencer 1) con i suoni di uno strumento esterno, o per eseguire una Song eseguita da un sequencer esterno con i suoni di Pa50SD. Ogni traccia (S1 Tr1-16) corrisponde al canale MIDI di numero uguale (1-16).

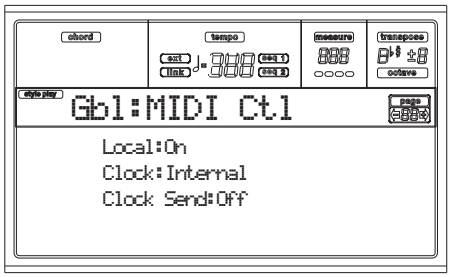
Sequencer 2 — Come sopra, ma per il Sequencer 2.

Accordion 1…3 — Selezionate uno di questi Setup per collegare una fisarmonica MIDI.

Ext.Seq — Questo Setup è adatto alla programmazione di una Song su sequencer esterno.

PAGINA 5 - MIDI CONTROLS

Questa pagina permette di programmare alcuni parametri globali del MIDI.



Local

Il parametro Local collega/scollega la tastiera dalla generazione sonora interna.

Nota: *Il parametro Local viene sempre riattivato all'accensione dello strumento.*

On — Quando si suona sulla tastiera, i dati MIDI vengono inviati al generatore sonoro interno e al MIDI OUT.

Off — La tastiera invia dati al MIDI OUT, ma non alla generazione sonora interna.

Questa condizione è utile quando si lavora con un sequencer esterno, per inviare le note e i controller dalla tastiera al sequencer, e lasciare che sia il sequencer a rispedirli al generatore sonoro di Pa50SD, senza duplicazione di note. Vedi il capitolo dedicato al MIDI.

Clock

Questo parametro seleziona la sorgente del MIDI Clock (sincronismo MIDI).

Nota: *Il parametro Clock è sempre riportato ad "Int" ogni volta che si accende lo strumento.*

Internal — Interno, cioè il clock generato dal metronomo del Sequencer 1 di Pa50SD.

MIDI — Esterno, ricevuto dal MIDI IN. In questa condizione, il Pa50SD è reso "schiavo" di uno strumento o un sequencer esterno, collegato alla sua porta MIDI IN. Il comando di Start/Stop e Play/Stop, e il Tempo, non possono essere selezionati dal pannello di controllo del Pa50SD. Regolate il Tempo dallo strumento collegato, e usate i suoi comandi di Start e Stop per i sequencer (modi Song, Song Play, Backing Sequence) e l'arranger (modi Style e Backing Sequence).

Clock Send ▸GBL

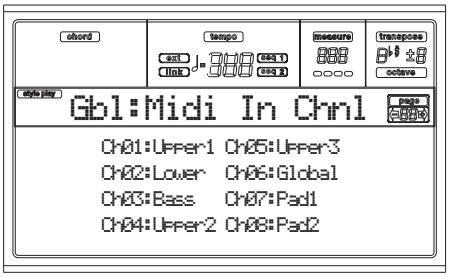
Questo parametro attiva/disattiva l'invio del MIDI Clock.

Off — Pa50SD non invia il segnale di MIDI Clock. Non è possibile rendere un altro strumento "schiavo" di Pa50SD, anche se è collegato al MIDI OUT di Pa50SD.

MIDI — Pa50SD può inviare messaggi di MIDI Clock. In questo modo, potete rendere un altro strumento "schiavo" dei controlli di Tempo, Start/Stop e Play/Stop di Pa50SD. Collegate l'altro strumento alla porta MIDI OUT del Pa50SD.

PAGINA 6 - MIDI IN CHANNELS

In questa pagina è possibile assegnare una traccia di Pa50SD ad ognuno dei canali MIDI IN. Usate il tasto TRK SELECT per commutare fra i canali 1-8 e 9-16.



Canale ▸GBL

Potete assegnare qualsiasi traccia di Pa50SD ad ognuno dei canali:

(Off) — Nessuna traccia assegnata.

Lower — Traccia Lower.

Upper1…3 — Una delle tracce Upper.

Drum — Traccia Drum.

Perc — Traccia Percussion.

Bass — Traccia Bass.

Acc1…5 — Una delle tracce di accompagnamento automatico.

S1 T1…16 — Una delle tracce del Sequencer 1.

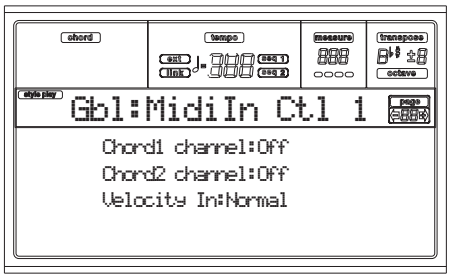
S2 T1…16 — Una delle tracce del Sequencer 2.

Global — Canale speciale utilizzato per simulare i controlli integrati nel Pa50SD (tastiera, pedali, joystick) da una tastiera o un controller esterno. I messaggi MIDI che giungono su questo canale vengono considerati alla stregua dei messaggi generati dai controller integrati in Pa50SD.

Control — Pa50SD riceve su questo canale speciale messaggi MIDI che permettono di selezionare Style, Performance, STS e Style Element. Vedi tabelle a pagina 154 e seguenti per maggiori informazioni sui dati ricevuti.

PAGINA 7 - MIDI IN CONTROLS (1)

In questa pagina vengono programmati diversi aspetti del MIDI IN, come il canale di Chord Recognition (riconoscimento accordi) e il valore fisso di dinamica in ingresso.



Ci sono due canali Chord distinti, cosa molto utile per inviare a Pa50SD accordi su due canali separati (per esempio, quando si collega una fisarmonica MIDI).

Chord1 channel ▸GBL

Le note in ingresso su questo canale sono inviate al sistema di riconoscimento accordi (Chord Recognition).

Chord2 channel ▸GBL

Le note in ingresso su questo canale sono inviate al sistema di riconoscimento accordi (Chord Recognition).

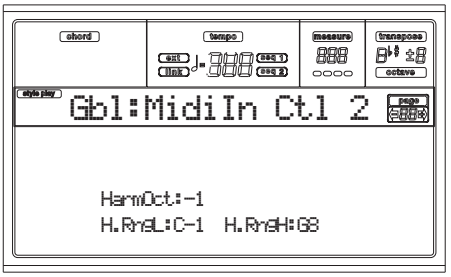
Velocity Input ▸GBL

Usate questo parametro per impostare un valore di dinamica fisso per le note MIDI in ingresso, cosa utile per suonare il Pa50SD con un organo o una fisarmonica MIDI.

Normal	Vengono ricevuti i normali valori di dinamica.
40…127	Valore di dinamica assegnato a tutte le note in ingresso.

PAGINA 8 - MIDI IN CONTROLS (2)

Anche questa pagina contiene varie impostazioni per il MIDI IN, come la trasposizione e la zona di riconoscimento accordi per le tracce Realtime. I parametri di trasposizione sono utili in particolar modo a chi suona la fisarmonica MIDI, la cui interfaccia MIDI potrebbe trasmettere sull'ottava sbagliata.



UppOct (Upper Octave) ▸GBL

Trasposizione di ottava applicata ai dati ricevuti sul MIDI IN per le tracce Upper. Per esempio, se si seleziona il valore +1, quando riceve un C4, Pa50SD suonerà un C5.

LowOct (Lower Octave) ▸GBL

Trasposizione di ottava applicata ai dati ricevuti sul MIDI IN per la traccia Lower. Per esempio, se si seleziona il valore +1, quando riceve un C3, Pa50SD suonerà un C4.

OctIn (Octave In) ▸GBL

Attiva/disattiva la trasposizione di ottava sui dati ricevuti via MIDI.

On	I dati ricevuti via MIDI possono essere trasposti, a seconda del valore di Octave Transposition selezionato. Per esempio, se l'Octave Transposition è +1, quando si riceve un C4 viene suonato un C5.
Off	I dati ricevuto via MIDI non possono essere trasposti dall'Octave Transposition applicata alla traccia. Per esempio, se il valore di Octave Transposition è +1, quando si riceve un C4 viene suonato un C4.

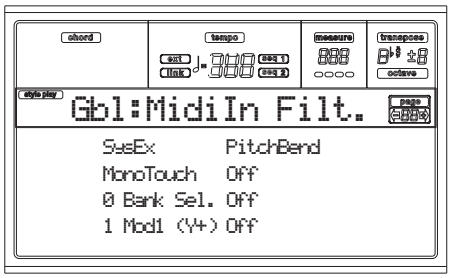
Mute In ▸GBL

Usate questo parametro per determinare se una traccia posta in mute possa comunque suonare i dati ricevuti via MIDI.

On	I dati ricevuti via MIDI su una traccia in mute non vengono suonati da Pa50SD.
Off	I dati ricevuti via MIDI su una traccia posta in mute possono comunque suonare su Pa50SD.

PAGINA 9 - MIDI IN FILTERS

In questa pagina è possibile selezionare fino ad 8 filtri per i dati MIDI ricevuti da Pa50SD.



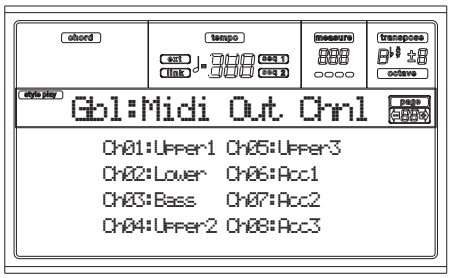
Filtri ▸GBL

Filtri selezionati per il MIDI IN.

Off	Nessun filtro.
Pitch Bend	Pitch Bend.
MonoTouch	Mono (Channel) After Touch.
PolyTouch	Poly After Touch.
PrgChange	Program Change.
SysExcl	System Exclusive.
All CC	Tutti i messaggi di Control Change.
0…127	Messaggi di Control Change #0…127. Vedi "Controller MIDI" a pagina 236 per un elenco dei messaggi di Control Change disponibili.

PAGINA 10 - MIDI OUT CHANNELS

In questa pagina è possibile assegnare una traccia di Pa50SD ad ognuno dei canali MIDI OUT. Usate il tasto TRK SELECT per commutare fra i canali 1-8 e 9-16.



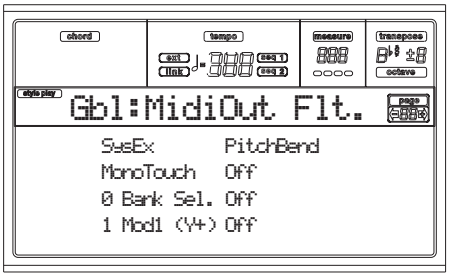
Channel ▸GBL

Potete assegnare qualsiasi traccia di Pa50SD ad ognuno dei canali:

(Off)	Nessuna traccia assegnata.
Lower	Traccia Lower.
Upper1…3	Una delle tracce Upper.
Drum	Traccia Drum.
Perc	Traccia Percussion.
Bass	Traccia Bass.
Acc1…5	Una delle tracce dell'accompagnamento automatico.
S1 T1…16	Una delle tracce del Sequencer 1.
S2 T1…16	Una delle tracce del Sequencer 2.
SQ Tr01…16	Usate questi canali per inviare dati generati dalla stessa traccia in uno dei sequencer o in entrambi i sequencer di bordo.
Chord	Usate questo canale per inviare al MIDI OUT le note riconosciute dal sistema di riconoscimento accordi. Questa funzione è utile, per esempio, per controllare un Harmonizer esterno dal Pa50SD, usando la traccia Lower per suonare gli accordi, anche s la traccia stessa è in mute.

PAGINA 11 - MIDI OUT FILTERS

In questa pagina è possibile selezionare fino ad 8 filtri per i dati MIDI inviati da Pa50SD.



Filtri ▸GBL

Filtri sul MIDI OUT selezionati.

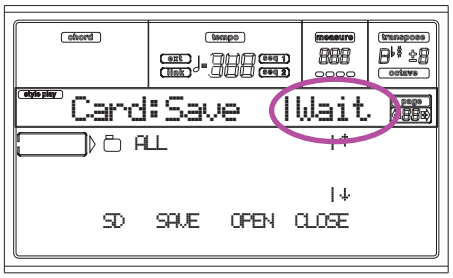
Off	Nessun filtro.
Pitch Bend	Pitch Bend.
MonoTouch	Mono (Channel) After Touch.
PolyTouch	Poly After Touch.
PrgChange	Program Change.
SysExcl	System Exclusive.
All CC	Tutti i messaggi di Control Change.
0…127	Messaggi di Control Change #0…127. Vedi "Controller MIDI" a pagina 236 per un elenco dei messaggi di Control Change disponibili.

16. AMBIENTE “CARD EDIT”

L’ambiente “Card Edit” è il luogo in cui potete gestire i file. Questo ambiente di modifica si sovrappone al modo operativo corrente (“Style Play”, “Song Play”, “Backing Sequence”, “Song”, “Program”).

IL LED WRITE/CARD IN USE

Quando il lettore sta leggendo o sta scrivendo dati su una scheda, si accende l’indicatore WRITE/CARD IN USE. Se nella pagina “Card” sul display appare il messaggio “Wait” non potete selezionare una pagina “Card” diversa (potete, tuttavia, selezionare un altro modo operativo).



Attenzione! *Non rimuovete mai la scheda quando è acceso il LED WRITE/CARD IN USE!*

SCHEDE SUPPORTATE

Potete utilizzare i seguenti tipi di schede per salvare o caricare i dati su o dalla memoria interna della Pa50SD:

- SD (Alta velocità, Ultra II, SDHC)
- MMC
- MicroSD con adattatore SD
- MiniSD con adattatore SD

Nota: *Prima di usare la scheda SD/MMC dovete formattarla sulla Pa50SD. Non utilizzate un computer o una macchina fotografica digitale per formattare (inizializzare) una scheda che intendete utilizzare con la Pa50SD. Se la scheda viene formattata su un dispositivo diverso, potrebbe non funzionare correttamente con la Pa50SD*

Nota: *La SD/MMC non è inclusa. Deve essere acquistata separatamente.*

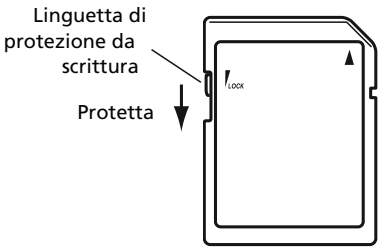
Nota: *La Pa50SD supporta schede SD con una corrente di 2,7~3,6V.*

Maneggiare le schede SD ed MMC

• Non rimuovete la scheda dal lettore mentre la Pa50SD sta leggendo o sta salvando dati.
• La scheda SD/MMC potrebbe risultare calda immediatamente dopo l’uso. Spegnete la Pa50SD e aspettate che la scheda si raffreddi prima di rimuoverla.
• Le schede SD/MMC sono delicate. Non piegatele, non fatele cadere e non sottoponetele a shock fisici.
• Evitate di utilizzare o conservare le schede SD/MMC in luoghi con temperature estremamente elevate o basse quali luoghi soggetti a luce solare diretta, all’interno di un’auto, vicino a un calorifero o in altri luoghi con elevati livelli di umidità o polvere eccessiva.
• Evitate di utilizzare o conservare le schede SD/MMC in luoghi in cui potrebbero essere soggette a forte elettricità statica o rumore elettrico.
• Evitate che sui contatti delle schede SD/MMC si depositi sporco o materiale estraneo. Se i contatti dovessero sporcarsi, puliteli delicatamente utilizzando un panno asciutto.
• Quando non utilizzate una scheda SD/MMC, riponetela nella custodia in dotazione con la scheda in modo da evitare danni dovuti all’elettricità statica.
• Non lasciate le schede SD/MMC in luoghi accessibili da neonati o bambini che potrebbero metterle in bocca o ingoiarle.
• Leggete e osservate attentamente le istruzioni del manuale dell’utente fornito con la scheda SD/MMC.

Proteggere una scheda SD da scrittura

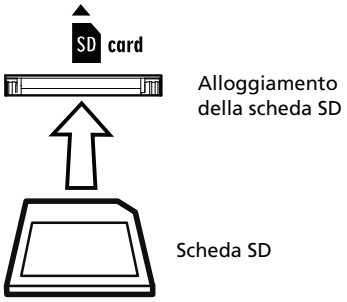
Le schede SD sono dotate di una linguetta di protezione da scrittura che evita che i dati vengano accidentalmente sovrascritti e persi. Se impostate la linguetta sull’impostazione di protezione, diventa impossibile scrivere e cancellare dati dalla scheda o formattarla. Se dovete salvare dei dati modificati sulla scheda, riportate la linguetta nella posizione di non protezione.



Inserire/cambiare le schede

Inserire una scheda

Inserite una scheda rispettando l’orientamento corretto. I contatti color oro devono guardare verso il basso e l'angolo tagliato deve essere a destra.



Rimuovere una scheda

Premete la scheda verso l’interno e rilasciatela in modo che si sblocchi.

Nota: *Prima di usare una scheda SD dovete formattarla sulla Pa50SD. La scheda potrebbe non funzionare se è stata formattata su un altro dispositivo.*

Organizzare i dati in cartelle separate

Vi consigliamo di organizzare i dati in cartelle separate invece di salvare molti file nella radice (il livello principale) della scheda. Questo consente un accesso più veloce alla scheda e quindi una risposta più rapida della Pa50SD ai comandi "CARD".

CARICARE DATI CREATI CON LA PA80/PA60

I dati della Pa50SD sono perfettamente interscambiabili con quelli della Pa80 e della Pa60. Gli unici dati che la Pa50SD non può caricare dalla Pa80/Pa60 sono i seguenti:

- Program Digital Drawbar
- Impostazioni degli input 1/2
- Impostazioni della scheda Vocal/Guitar Processor Board VHG1
- Impostazioni della pedaliera EC5
- Impostazioni della porta TO HOST
- Routing degli Audio Output

Allo stesso modo, la Pa80 e la Pa60 possono leggere tutti i dati creati con la Pa50SD.

STRUTTURA DELLA SCHEDA

Ogni scheda (e la memoria interna) può contenere file e cartelle. La struttura dei dati nella Pa50SD è determinata in modo leggermente più rigoroso rispetto a un computer a causa della struttura di dati preconfigurata all'interno della memoria dello strumento. Il diagramma a destra mostra la struttura globale di una scheda Pa50SD.

Nota: *I banchi di Style dall'1 al 16 (Factory Style) possono essere visualizzati nel modo "Card" solo quando il parametro "Factory Style Protect" è impostato su "Off" (vedi page 152) e solo mentre si carica e salva un solo banco Style.*

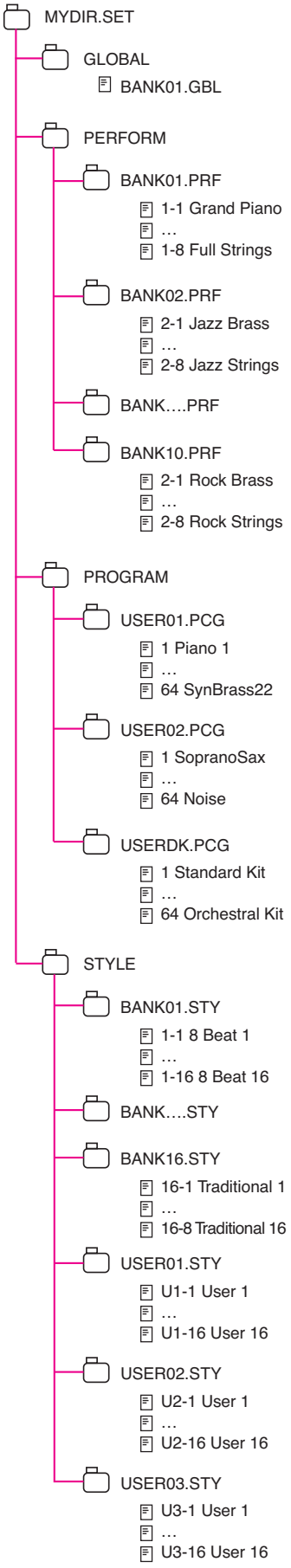
TIPI DI FILE

Le seguenti tabelle descrivono tutti i tipi di file e cartelle che la Pa50SD può gestire. Di seguito trovate i file che potete leggere o scrivere sulla Pa50SD.

Estensione	Tipo di file/cartella
SET	Tutti i dati User. (Si tratta di una cartella che contiene altre cartelle).
GBL	Global, Seq1+Seq2 Setup
PRF	Performance
PCG	User Program
STY	User Style

Inoltre, la Pa50SD può leggere i seguenti tipi comuni di dati.

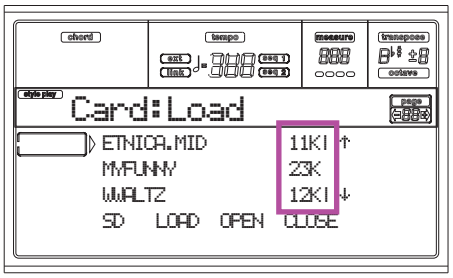
Estensione	Tipo di file
MID	Midi file (Standard MIDI File, SMF)
KAR	File Karaoke
JBX	Jukebox



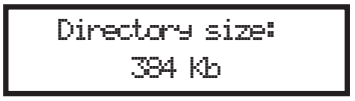
DIMENSIONE FILE E CARTELLE MOSTRATA A SCHERMO

La dimensione di ogni file e cartella contenuta nella scheda può essere visualizzata sul display.

La dimensione del **singolo file** è sempre mostrata alla destra del file stesso:



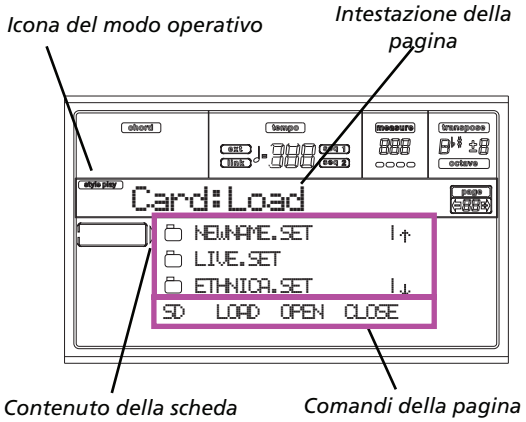
Per visualizzare la dimensione di una **cartella**, portatela nella prima riga del display, quindi tenete premuto il pulsante SHIFT e premete il pulsante funzione F3 (Open) sotto il display. Appare una finestra di dialogo che mostra la dimensione della cartella:



Premete EXIT per chiudere questa finestra di dialogo.

STRUTTURA DELLE PAGINE

Ecco la tipica struttura di una pagina "Card".



Icona del modo operativo

Quando vi trovate nell'ambiente "Card Edit", uno dei modi operativi rimane comunque attivo sullo sfondo. L'icona del modo operativo mostra quale modo è correntemente attivo. Premete EXIT per tornare al modo operativo corrente da una qualsiasi delle pagine "Card".

Intestazione della pagina

Questa riga mostra la pagina "Card" in cui vi trovate.

Contenuto della scheda

Queste righe mostrano il contenuto della cartella corrente. Spostate l'elemento nella prima riga usando i pulsanti VOLUME/VALUE E-F (scorrimento in su) e G-H (scorrimento in giù) o i controlli TEMPO/VALUE.

Utilizzate i comandi della pagina (F1-F4) nell'ultima riga per eseguire un'operazione sul file o sulla cartella selezionata.

Il simbolo “ ” prima di un nome identifica una cartella (ossia una “cartella” contenente altri file).

Comandi della pagina

Potete usare questi comandi per scorrere tra i file e le cartelle ed eseguire comandi di trasferimento di dati (Load, Save…). I comandi possono essere diversi in ogni pagina “Card”. Usate i pulsanti F1-F4 per selezionare il comando corrispondente.

STRUMENTI DI NAVIGAZIONE

Mentre vi trovate in una pagina “Card”, potete usare i seguenti comandi per scorrere i file e le cartelle o l’elenco dei comandi.

E-F (scorrimento in su)

Fa scorrere l’elenco verso l’alto. Per passare alla sezione alfabetica precedente, tenete premuto SHIFT e premete uno di questi pulsanti.

G-H (scorrimento in giù)

Fa scorrere l’elenco verso il basso. Per passare alla sezione alfabetica sucessiva, tenete premuto SHIFT e premete uno di questi pulsanti.

Sezione “TEMPO/VALUE”

Questi controlli fanno scorrere l’elenco verso l’alto o il basso.

F1 (SD)

Premete questo pulsante dopo avere sostituito una scheda nell’apposito lettore. Dopo avere premuto questo pulsante, la nuova scheda viene letta e l’elenco dei file mostrato sul display viene aggiornato.

F2 (comando di trasferimento dati)

Esegue l’operazione mostrata.

F3 (Open)

Apre la cartella o il banco selezionato (file con nome che inizia con l'icona “ ”).

F4 (Close)

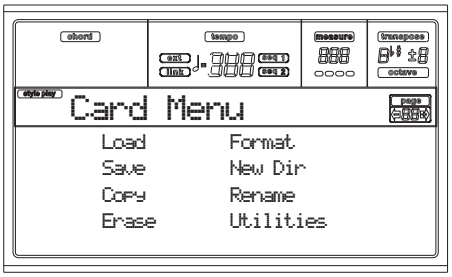
Chiude la cartella corrente e riporta alla cartella superiore.

MENU

In qualsiasi pagina premete MENU per aprire il menu “Card Edit”. Questo menu dà accesso alle varie pagine “Card Edit”.

Quando vi trovate in questo menu selezionate una sezione usando i pulsanti VOLUME/VALUE, premete PAGE+ per selezionare una pagina oppure premete EXIT per uscire dal menu.

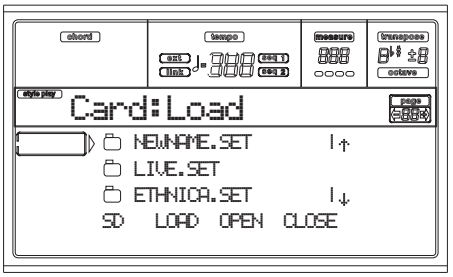
Quando vi trovate in una pagina qualsiasi, premete EXIT per tornare al modo operativo corrente.



PAGINA 1 – “LOAD”

In questa pagina potete caricare file da una scheda alla memoria interna.

Premete SD CARD e utilizzate il pulsante MENU per raggiungere questa pagina.



Caricare tutti i dati User

Potete caricare tutti i dati User (Performance, User Program, User Style, Global) con una sola operazione.

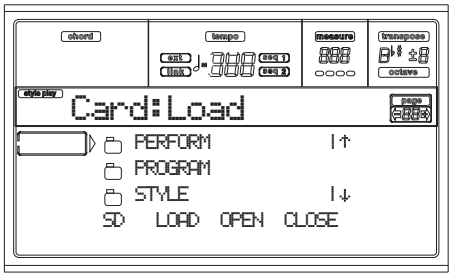
1. Inserite la scheda di origine nell’apposito lettore.
2. Premete F1 per leggere la scheda e visualizzare l’elenco dei file.
3. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per selezionare la cartella “.SET” contenente i dati che volete caricare.
   Spostate la cartella nella prima riga del display. Se la cartella che cercate è contenuta in un’altra cartella, usate il pulsante F3 (Open) per aprirla. Usate il pulsante F4 (Close) per tornare alla cartella superiore.
4. Premete F2 (Load) per confermare la selezione. Appare il messaggio “Are you sure?”. Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.
   Al termine dell’operazione (l’indicatore “Wait” scompare), sul display riappare la pagina di origine e potete effettuare altre operazioni di caricamento.
   Nota: *I dati caricati dalla scheda e i dati già presenti in memoria vengono uniti. Per esempio, se esistono dati in tutti e tre i banchi USER Style della memoria (USER01, USER02, USER03) e sulla scheda c’è solo il banco USER01 Style, quest’ultimo viene sovrascritto mentre i banchi USER02 e USER03 non vengono modificati.*
   Nella memoria, quindi, avrete una cartella STYLE contenente il banco USER01 appena caricato e i vecchi banchi USER02 e USER03.

Caricare tutti i dati dello stesso tipo

Potete caricare tutti i dati User di un determinato tipo (User Program, User Style, Performance) con una sola operazione.

1. Inserite la scheda di origine nell’apposito lettore.
2. Premete F1 per leggere la scheda e visualizzare l’elenco dei file.
3. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per selezionare la cartella “.SET” contenente i dati che volete caricare.
   Spostate la cartella nella prima riga del display. Se la cartella che cercate è contenuta in un’altra cartella, usate il pulsante F3 (Open) per aprirla. Usate il pulsante F4 (Close) per tornare alla cartella superiore.

4. Premete F3 (Open) per aprire la cartella ".SET". Appare un elenco di dati User (Performance, Program, Style, Global).



5. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare il tipo di dati che cercate nella prima riga del display.
6. Premete F2 (Load) per confermare la selezione. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

   Al termine dell'operazione (l'indicatore "Wait" scompare), sul display riappare la pagina di origine e potete effettuare altre operazioni di caricamento.

   Nota: *I dati caricati dalla scheda e i dati già presenti in memoria vengono uniti. Per esempio, se esistono dati in tutti e tre i banchi USER Style della memoria (USER01, USER02, USER03) e sulla scheda c'è solo il banco USER01 Style, quest'ultimo viene sovrascritto mentre i banchi USER02 e USER03 non vengono modificati.*

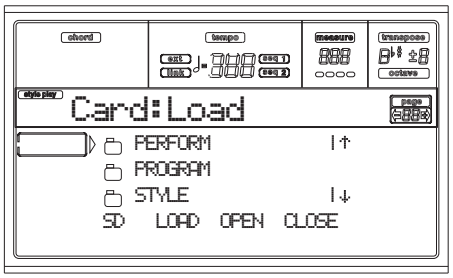
   Nella memoria, quindi, avrete una cartella STYLE contenente il banco USER01 appena caricato e i vecchi banchi USER02 e USER03.

Caricare un solo banco

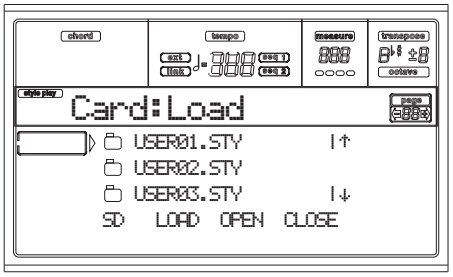
Potete caricare un solo banco di dati User (User Program, User Style, Performance) con una sola operazione. Un banco corrisponde a un pulsante STYLE o PROGRAM/PERFORMANCE.

1. Inserite la scheda di origine nell'apposito lettore.
2. Premete F1 per leggere la scheda e visualizzare l'elenco dei file.
3. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per selezionare la cartella ".SET" contenente i dati che volete caricare.

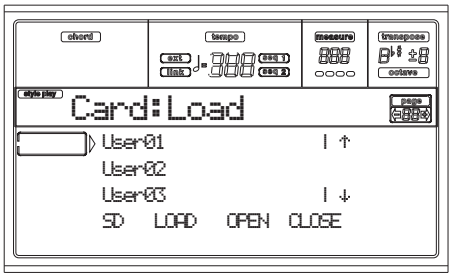
   Spostate la cartella nella prima riga del display. Se la cartella che cercate è contenuta in un'altra cartella, usate il pulsante F3 (Open) per aprirla. Usate il pulsante F4 (Close) per tornare alla cartella superiore.
4. Premete F3 (Open) per aprire la cartella ".SET". Appare un elenco di dati User (Global, Performance, Program, Style).



5. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare il tipo di dati che cercate nella prima riga del display.
6. Premete F3 (Open) per aprire la cartella selezionata. Appare un elenco di banchi User.



7. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare il banco desiderato nella prima riga del display.
8. Premete F2 (Load) per confermare la selezione del file. Appare l'elenco di banchi User in memoria.



   Nella pagina mostrata nell'immagine, il banco Style precedentemente selezionato viene caricato in memoria nel banco 1 (pulsante USER1). Gli Style già contenuti nella memoria vengono cancellati e sovrascritti.
9. Scorrete le posizioni disponibili nella memoria usando i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE).
10. Una volta selezionato il banco di destinazione (ossia il banco è nella prima riga del display), premete F2 (Load) per caricare il banco. Appare il messaggio "Are you sure". Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

    Attenzione: *Una volta confermata l'operazione, tutti i dati User contenuti nel banco della memoria vengono cancellati.*

    Al termine dell'operazione (l'indicatore "Wait" scompare), sul display riappare la pagina di origine e potete effettuare altre operazioni di caricamento.

Caricare un solo elemento

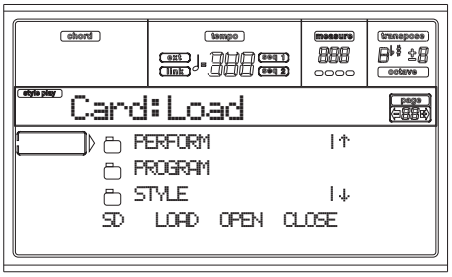
Potete caricare un solo elemento User (per es. un solo User Program, un solo User Style o una sola Performance) con una sola operazione.

1. Inserite la scheda di origine nell'apposito lettore.
2. Premete F1 per leggere la scheda e visualizzare l'elenco dei file.
3. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per selezionare la cartella ".SET" contenente gli elementi che volete caricare.

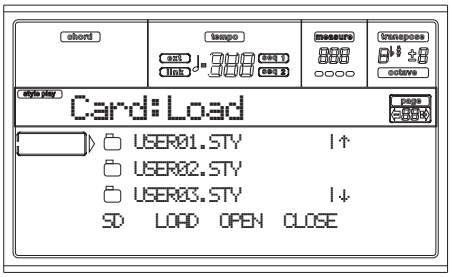
   Spostate la cartella nella prima riga del display. Se la cartella che cercate è contenuta in un'altra cartella, usate il

pulsante F3 (Open) per aprirla. Usate il pulsante F4 (Close) per tornare alla cartella superiore.

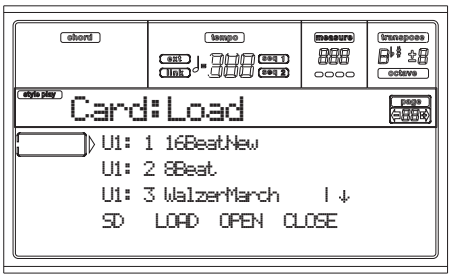
4. Premete F3 (Open) per aprire la cartella ".SET". Appare un elenco di dati User (Global, Performance, Program, Style).



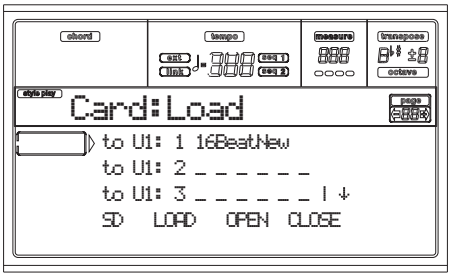
5. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare il tipo di dati che cercate nella prima riga del display.
6. Premete F3 (Open) per aprire la cartella selezionata. Appare un elenco di banchi User.



7. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare il banco desiderato nella prima riga del display.
8. Premete F3 (Open) per aprire il banco selezionato. Appare un elenco di elementi User.



9. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare l'elemento desiderato nella prima riga del display.
10. Premete F2 (Load) per confermare la selezione del file. Appare l'elenco dei file della memoria interna. Se state caricando un solo file o banco di Style, Program o Performance, vi viene chiesto di scegliere una destinazione nella memoria. Per esempio, quando caricate un solo Style, dopo avere selezionato il comando "Load" sul display appare una pagina simile alla seguente:



Nella pagina mostrata nell'immagine, lo Style precedentemente selezionato viene caricato in memoria nella posizione U1:1 (pulsante USER1, Style 01). Lo Style già contenuto nella memoria viene cancellato e sovrascritto.

11. Scorrete le posizioni disponibili nella memoria usando i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE). Una volta selezionata la posizione di destinazione (ossia la posizione è nella prima riga del display), premete F2 (Load) per caricare il file.

    Le posizioni contrassegnate con una riga di trattini di sottolineatura ("_ _ _") sono vuote.
12. Una volta selezionata la posizione di destinazione, premete F2 (Load) per caricare il file. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

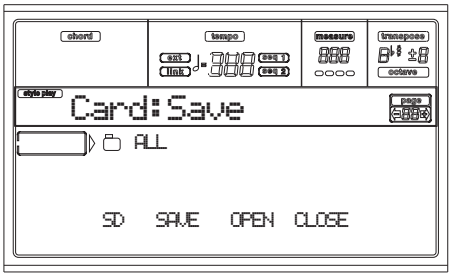
    Attenzione: *Una volta confermata l'operazione, l'elemento che state sovrascrivendo in memoria viene cancellato.*

    Al termine dell'operazione (l'indicatore "Wait" scompare), sul display riappare la pagina di origine e potete effettuare altre operazioni di caricamento.

PAGINA 2 – "SAVE"

In questa pagina potete salvare i dati User dalla memoria interna a una scheda. Potete salvare file, banchi o tutti i file User della memoria interna.

Premete SD CARD e utilizzate il pulsante MENU o PAGE per raggiungere questa pagina.



Ecco i vari tipi di fili contenuti nella memoria:

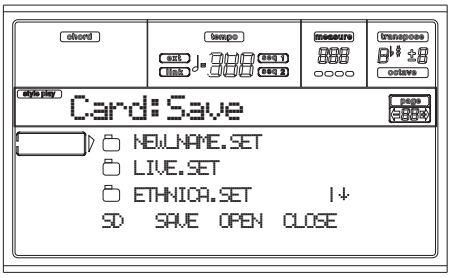
Tipo di file/ cartella...	...contiene...	...e crea nella scheda...
ALL	Tutti i dati User in memoria.	Una cartella ".SET"
Style	Style USER 01~03	Una cartella STYLE all'interno di una cartella ".SET"

Tipo di file/ cartella...	...contiene...	...e crea nella scheda...
Program	Program e Drum Kit USER	Una cartella PROGRAM all’interno di una cartella “.SET”
Perform (Performances)	Performance	Una cartella PERFORM all’interno di una cartella “.SET”
File .GBL	Global. Tutti i parametri contrassegnati con ▸GBL all’interno dei capitoli Style Play, Song Play, Song e Global vengono salvati in Global.	Una cartella GLOBAL all’interno di una cartella “.SET”

Salvare l’intero contenuto della memoria

Potete salvare l’intero contenuto della memoria con una sola operazione.

1. Inserite la scheda di destinazione nell’apposito lettore.
2. L’intero contenuto (“All”) della memoria interna è già selezionato. Premete F2 (Save) per confermare la selezione.
3. Appare il contenuto della scheda di destinazione.



A questo punto potete:

• Creare una nuova cartella “.SET” (vedi “Creare una nuova cartella “.SET”” on page 147).

• Salvare in una cartella “.SET” già esistente.

4. Se state salvando in una cartella già esistente, spostate la cartella “.SET” desiderata nella prima riga del display usando i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE).
5. Una volta selezionata la cartella di destinazione, premete F2 (Save) per salvare i file. Appare il messaggio “Are you sure?”. Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

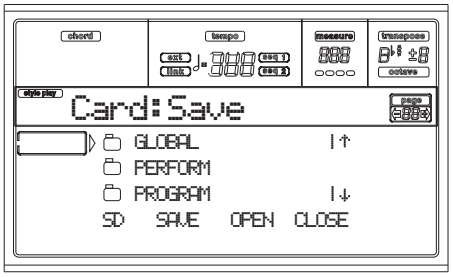
   Attenzione: *Una volta confermata l’operazione, tutti i dati contenuti nella cartella di destinazione vengono cancellati.*

   Al termine dell’operazione (l’indicatore “Wait” scompare), sul display riappare la pagina di origine e potete effettuare altre operazioni di salvataggio.

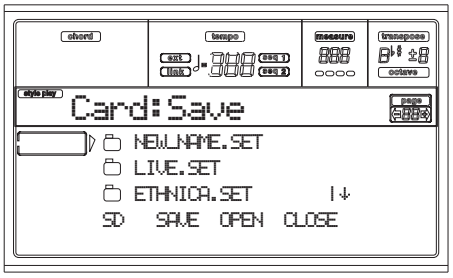
Salvare tutti i dati di un determinato tipo

Potete salvare tutti i dati di un certo tipo con una sola operazione.

1. Inserite la scheda di destinazione nell’apposito lettore.
2. L’intero contenuto (“All”) della memoria interna è già selezionato. Premete F3 (Open) per aprire la cartella “All”. Appare l’elenco dei tipi di dati User (ogni tipo è formato da una cartella separata).



3. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare il tipo di dati che cercate nella prima riga del display.
4. Una volta selezionato il tipo di dati richiesto, premete F2 (Save) per confermare la selezione.
5. Appare il contenuto della scheda di destinazione.



A questo punto potete:

• Creare una nuova cartella “.SET” (vedi “Creare una nuova cartella “.SET”” on page 147).

• Salvare in una cartella “.SET” già esistente.

6. Se state salvando in una cartella già esistente, spostate la cartella “.SET” desiderata nella prima riga del display usando i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE).
7. Una volta selezionata la cartella di destinazione, premete F2 (Save) per salvare i file. Appare il messaggio “Are you sure?”. Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

   Attenzione: *Una volta confermata l’operazione, tutti i dati contenuti nella cartella di destinazione vengono cancellati.*

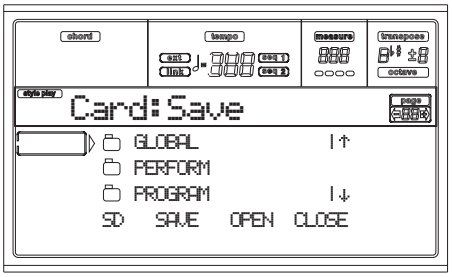
   Al termine dell’operazione (l’indicatore “Wait” scompare), sul display riappare la pagina di origine e potete effettuare altre operazioni di salvataggio.

Salvare un solo banco

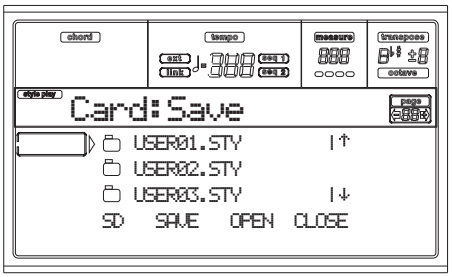
Potete salvare un solo banco User con una sola operazione. Un banco corrisponde a un pulsante sul pannello di controllo dello strumento (per es. un pulsante della sezione “STYLE”).

1. Inserite la scheda di destinazione nell’apposito lettore.
2. L’intero contenuto (“All”) della memoria interna è già selezionato. Premete F3 (Open) per aprire la cartella

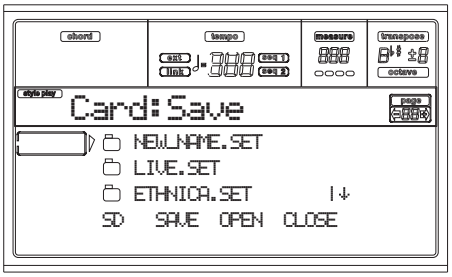
"All". Appare l'elenco dei tipi di dati User (ogni tipo è formato da una cartella separata).



3. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare il tipo di dati che cercate nella prima riga del display.
4. Una volta selezionato il tipo di dati, premete F3 (Open) per aprire la cartella e accedere ai singoli banchi.



5. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare il banco da salvare nella prima riga del display.
6. Una volta selezionato il banco che volete salvare, premete F2 (Save) per confermare la selezione.
7. Appare il contenuto della scheda di destinazione.



A questo punto potete:

• Creare una nuova cartella ".SET" (vedi "Creare una nuova cartella ".SET"" on page 147).

• Salvare in una cartella ".SET" già esistente.

8. Se state salvando in una cartella già esistente, spostate la cartella ".SET" desiderata nella prima riga del display usando i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE).
9. Premete F2 (Save) per confermare. Sulla scheda di destinazione appare un elenco di banchi. Vengono mostrati solo i banchi del tipo selezionato.
10. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare il banco di destinazione nella prima riga del display.
11. Una volta selezionato il banco di destinazione, premete F2 (Save) per salvare i file. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

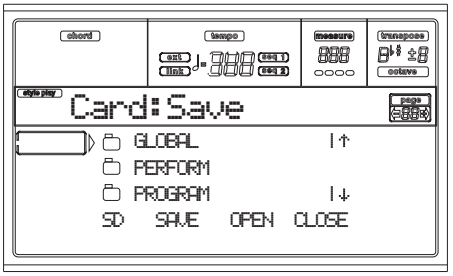
Attenzione: *Una volta confermata l'operazione, tutti i dati nel banco di destinazione vengono cancellati.*

Al termine dell'operazione (l'indicatore "Wait" scompare), sul display riappare la pagina di origine e potete effettuare altre operazioni di salvataggio.

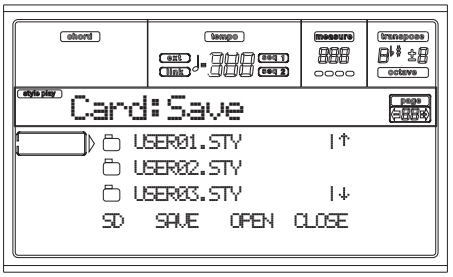
Salvare un solo file

Potete salvare un solo elemento User con una sola operazione.

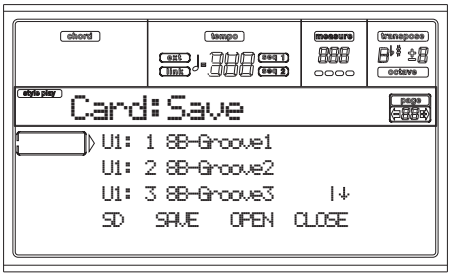
1. Inserite la scheda di destinazione nell'apposito lettore.
2. L'intero contenuto ("All") della memoria interna è già selezionato. Premete F3 (Open) per aprire la cartella "All". Appare l'elenco dei tipi di dati User (ogni tipo è formato da una cartella separata).



3. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare il tipo di dati che state cercando nella prima riga del display.
4. Una volta selezionato il tipo di dati, premete F3 (Open) per aprire la cartella e accedere ai singoli banchi.

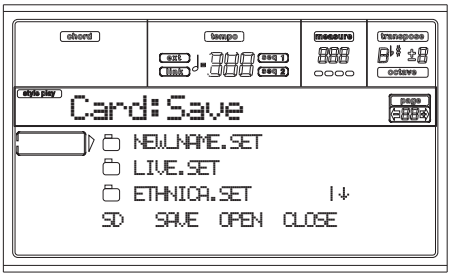


5. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare il banco contenente il file nella prima riga del display.
6. Una volta selezionato il banco, premete F3 (Open) per accedere ai singoli file.



7. Una volta selezionato il file che volete salvare, premete F2 (Save) per confermare la selezione.

8. Sul display appare il contenuto della scheda di destinazione.



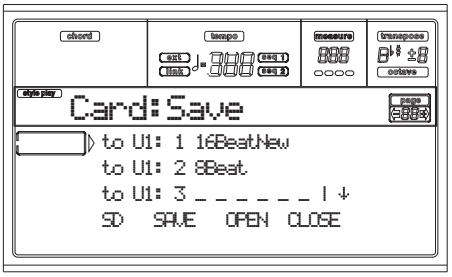
A questo punto potete:

• Creare una nuova cartella ".SET" (vedi "Creare una nuova cartella ".SET"" on page 147).

• Salvare in una cartella ".SET" già esistente (i dati salvati vengono uniti a quelli già presenti nella scheda).

9. Se state salvando in una cartella già esistente, spostate la cartella ".SET" desiderata nella prima riga del display usando i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE).

10. Premete F2 (Save) per confermare. Appare l'elenco dei file presenti del dispositivo di destinazione. Vengono mostrati solo i file del tipo selezionato.



Le posizioni contrassegnate con una riga di trattini di sottolineatura ("___") sono vuote.

11. Usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare la posizione di destinazione nella prima riga del display.

12. Una volta selezionata la posizione di destinazione, premete F2 (Save) per salvare il file. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

Attenzione: *Una volta confermata l'operazione, tutti i dati nella posizione di destinazione vengono cancellati.*

Al termine dell'operazione (l'indicatore "Wait" scompare), sul display riappare la pagina di origine e potete effettuare altre operazioni di salvataggio.

Creare una nuova cartella ".SET"

Quando salvate dati (operazione "Save"), potete salvare in cartelle già esistenti oppure creare una nuova cartella ".SET". Ecco come fare.

1. Quando sul display appare l'elenco dei file della scheda di destinazione, usate i pulsanti E-H (scorrimento) (o i controlli TEMPO/VALUE) per spostare l'elemento "NEW_NAME.SET" nella prima riga del display.

Nota: *Un elemento "NEW_NAME.SET" è sempre il primo elemento della directory.*

2. Quando l'elemento "NEW_NAME.SET" è selezionato, premete uno dei pulsanti A VOLUME/VALUE. Vi viene chiesto di assegnare un nome alla nuova cartella:

3. Spostate il cursore utilizzando i pulsanti DOWN/- e UP/+. Selezionate un carattere utilizzando la manopola DIAL. Inserite un carattere nella posizione del cursore premendo il pulsante INSERT. Cancellate un carattere nella posizione del cursore premendo il pulsante DELETE.

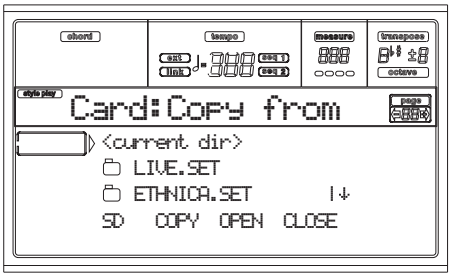
4. Una volta finito di scrivere il nome della nuova cartella, premete F2 (Save) per confermare. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

PAGINA 3 – "COPY"

In questa pagina potete copiare singoli file (per es. midifile o file Jukebox), intere cartelle (di tipo generico o cartelle ".SET") o il contenuto di una cartella di tipo generico. Si noti che è possibile copiare dati solo all'interno della stessa scheda.

Per conservare l'integrità della struttura dei dati, le operazioni di copiatura non permettono di aprire una cartella ".SET" e di copiare uno dei suoi file. Potete solo aprire cartelle di tipo generico.

Premete SD CARD e utilizzate il pulsante MENU o PAGE per raggiungere questa pagina.



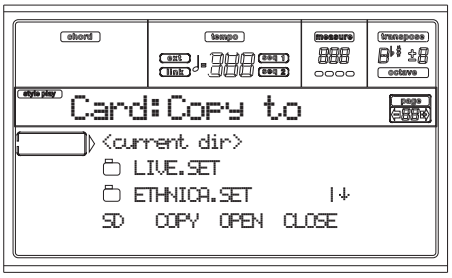
Copiare un'intera cartella o il suo contenuto

Potete copiare una cartella (di tipo generico o ".SET") in una cartella diversa. Selezionando l'elemento "<current dir>", potete copiare il contenuto della cartella corrente senza copiare la cartella stessa. Se copiate un'intera cartella, nella posizione di destinazione viene creata una nuova cartella con lo stesso nome.

Nota: *Durante la procedura "Copy", non potete aprire una cartella ".SET". Potete invece aprire qualsiasi cartella di tipo generico.*

1. Inserite la scheda nell'apposito lettore.
2. Premete F1 per leggere la scheda e visualizzare l'elenco dei file.
3. Spostate la cartella che volete copiare nella prima riga del display. Se la cartella è contenuta in un'altra cartella, usate il pulsante F3 (Open) per aprirla. Premete F4 (Close) per tornare al precedente livello gerarchico.

   Per copiare solo il contenuto della cartella corrente, spostate l'elemento "<current dir>" nella prima riga del display.
4. Quando l'elemento da copiare si trova sulla prima riga, premete F2 (Copy) per confermare la selezione dell'elemento. L'intestazione della finestra cambia da "Copy from" a "Copy to".



5. Spostate la cartella di destinazione nella prima riga del display.
   - Per copiare in una cartella esistente di tipo generico (non una cartella ".SET"), selezionatela.
   - Per copiare nella cartella corrente, selezionate l'elemento "<current dir>".
6. Una volta selezionata la destinazione, premete F2 (Copy). Appare il messaggio "Overwrite?".

   Premete ENTER per confermare la sovrascrittura, EXIT per annullarla.

   Se decidete di **sovrascrivere**, i dati che copiate sostituiscono i dati presenti nella destinazione. Per esempio, se esiste lo stesso midifile nella cartella di destinazione, viene sovrascritto. Se esiste un banco USER, viene sovrascritto.

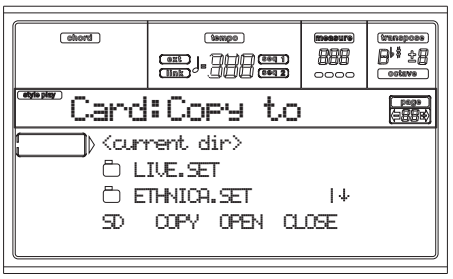
   I dati che non esistono nella cartella di origine vengono lasciati immutati. Per esempio, se il banco USER03 Style esiste nella cartella di destinazione ma non nella cartella di origine, viene lasciato immutato dopo aver copiato gli altri banchi.

   Se decidete di **non sovrascrivere**, i dati esistenti nella cartella di destinazione vengono lasciati immutati e quindi non vengono copiati.
7. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare la copia.

Copiare un solo file

Potete copiare un solo file da una cartella di tipo generico a un'altra cartella. Il file deve trovarsi alla radice (il livello più alto nella gerarchia della scheda) o in una cartella di tipo generico. Non potete copiare singoli file contenuti in una cartella ".SET".

1. Inserite la scheda nell'apposito lettore.
2. Premete F1 per leggere la scheda e visualizzare l'elenco dei file.
3. Spostate la cartella, contenente il file che volete copiare, nella prima riga del display. Se la cartella è contenuta in un'altra cartella, usate il pulsante F3 (Open) per aprirla. Premete F4 (Close) per tornare al precedente livello gerarchico.
4. Premete F3 (Open) per aprire la cartella contenente il file da copiare.
5. Spostate il file da copiare nella prima riga del display.
6. Quando il file si trova sulla prima riga, premete F2 (Copy) per confermare la selezione. L'intestazione della finestra cambia da "Copy from" a "Copy to".



7. Spostate la cartella di destinazione nella prima riga del display.

   Premete F3 (Open) per aprire la cartella, F4 (Close) per chiuderla.

8. Una volta selezionata la destinazione, premete F2 (Copy). Appare il messaggio "Overwrite?".

Premete ENTER per confermare la sovrascrittura, EXIT per annullarla.

Se decidete di **sovrascrivere**, i dati che copiate sostituiscono i dati presenti nella destinazione. Per esempio, se esiste lo stesso midifile nella cartella di destinazione, questo viene sovrascritto.

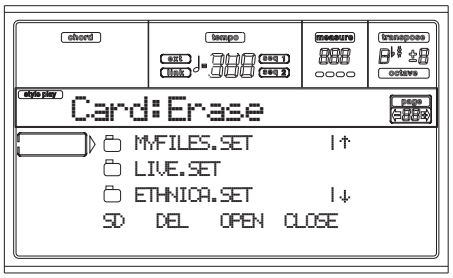
I dati che non esistono nella cartella di origine vengono lasciati immutati. Per esempio, se il midifile MYSONG01.MID esiste nella cartella di destinazione ma non nella cartella di origine, viene lasciato immutato dopo aver copiato gli altri dati.

Se decidete di **non sovrascrivere**, i dati esistenti nella cartella di destinazione vengono lasciati immutati e quindi non vengono copiati.

9. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare la copia.

PAGINA 4 – "ERASE"

La funzione "Erase" vi permette di cancellare file e cartelle dalle schede.



Procedura "Erase"

1. Se il file che volete cancellare è contenuto in una scheda, inserite quest'ultima nell'apposito lettore.
2. Premete F1 per selezionare un'unità. Le unità vengono selezionate in questo ordine: SD ➛ SSD ➛ SD…

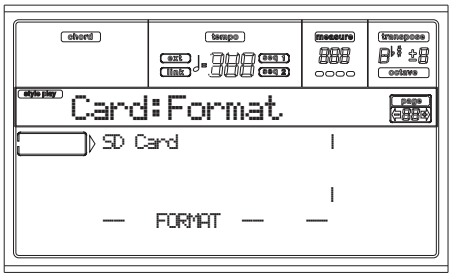
Unità	Tipo
SD	Scheda SD (o MMC)
SSD	Solid State Disk (memoria interna)

3. Spostate il file o la cartella che volete cancellare nella prima riga del display. Se il file o la cartella che cercate è contenuta in un'altra cartella, usate il pulsante F3 (Open) per aprirla. Premete F4 (Close) per tornare al precedente livello gerarchico.
4. Premete F2 (Erase) per cancellare l'elemento selezionato. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

   Al termine dell'operazione (l'indicatore "Wait" scompare), rimanete nella pagina "Erase" e potete effettuare altre operazioni di cancellazione.

PAGINA 5 – "FORMAT"

La funzione "Format" vi permette di inizializzare una scheda. Premete SD CARD e utilizzate il pulsante MENU o PAGE per raggiungere questa pagina.



Attenzione: *La formattazione cancella tutti i dati contenuti nella scheda.*

SD Card

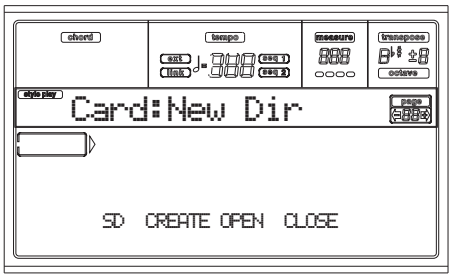
Questo è un comando di formattazione molto rapida. Questo comando si limita a riscrivere la FAT (File Allocation Table) della scheda senza eseguire la formattazione di tutti i settori.

1. Inserite la scheda nell'apposito lettore.
2. Premete F2 (Format) per confermare la formattazione.
3. Sul display appare il messaggio "Delete all data?"; premete ENTER per confermare, EXIT per annullare.
4. Sul display appare il messaggio "F4 to confirm formatting"; premete F4 per confermare, EXIT per annullare.

PAGINA 6 – "NEW DIR"

La funzione "New Dir" vi consente di creare una nuova cartella in qualsiasi scheda o all'interno di qualsiasi cartella di tipo generico. Non potete create o aprire cartelle ".SET", poiché si tratta di cartelle riservate che possono essere create con operazioni "Save".

Premete SD CARD e utilizzate il pulsante MENU o PAGE per raggiungere questa pagina.



Procedura per nuova cartella

1. Inserite una scheda nell'apposito lettore.
2. Premete F1 per leggere la scheda.
3. Premete uno dei pulsanti VOLUME/VALUE A. Vi viene chiesto di assegnare un nome alla nuova cartella:

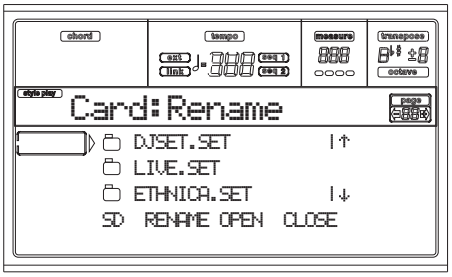
Spostate il cursore utilizzando i pulsanti DOWN/- e UP/+ Selezionate un carattere utilizzando la manopola DIAL. Inserite un carattere nella posizione del cursore premendo il pulsante INSERT. Cancellate un carattere nella posizione del cursore premendo il pulsante DELETE.

4. Premete F2 (Create) per confermare. Appare il messaggio “Are you sure?”. Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

PAGINA 7 – “RENAME”

Utilizzate la funzione “Rename” per cambiare il nome di una cartella o di un file. Per conservare la coerenza della struttura dei dati, non potete rinominare singoli file all’interno di una cartella “.SET” e l’estensione del nome della cartella “.SET”.

Premete SD CARD e utilizzate il pulsante MENU o PAGE per raggiungere questa pagina.



Procedura “Rename”

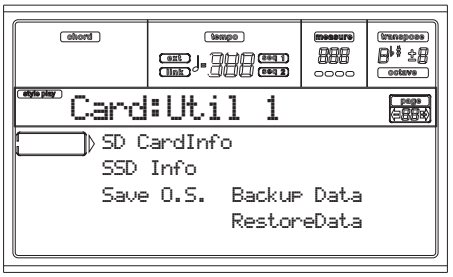
1. Inserite la scheda che contiene il file da rinominare nell’apposito lettore.
2. Premete F1 per leggere la scheda.
3. Spostate l’elemento da rinominare nella prima riga. Quindi premete uno dei pulsanti VOLUME/VALUE A. Vi viene chiesto di cambiare il nome:

   Spostate il cursore utilizzando i pulsanti DOWN/- e UP/+. Selezionate un carattere utilizzando la manopola DIAL. Inserite un carattere nella posizione del cursore premendo il pulsante INSERT. Cancellate un carattere nella posizione del cursore premendo il pulsante DELETE.
4. Premete F2 (Rename) per confermare. Appare il messaggio “Are you sure?”. Premete ENTER per confermare o EXIT per annullare.

PAGINA 8 – “UTIL 1”

Questa pagina contiene una serie di utilities per la scheda.

Premete SD CARD e utilizzate il pulsante MENU o PAGE per raggiungere questa pagina.



SD info

Selezionate questo comando per vedere il nome della scheda e lo spazio disponibile che c’è al suo interno.

Se questo comando viene premuto senza che vi sia alcuna scheda inserita, appare il messaggio di allerta “No card/Unformatted Press Exit”. Inserite una scheda e premete ENTER (o EXIT per annullare).

SSD info

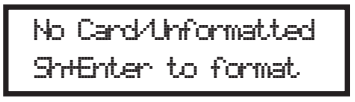
Selezionate questo comando per vedere lo spazio disponibile sul Solid State Disk (SSD), utilizzato come memoria interna del sistema.

Save OS

Questo comando avvia un backup del sistema operativo per salvare una copia del sistema su una scheda.

Nota: *Se non fate un backup e i dati interni vengono cambiati, potete scaricare i dati dal sito www.korgpa.com o chiedere al vostro rivenditore KORG.*

1. Preparate una scheda SD.
2. Selezionate il comando “Save OS”.
3. Inserite una scheda e premete ENTER. Sulla scheda vengono creati i seguenti file.
   • BPa50SD.SYS
   • NBPa50SD.SYS
   • OSPa50SD.LZX
   Se la scheda non è formattata, la Pa50SD vi chiede se volete formattarla:



   Tenete premuto SHIFT e premete ENTER per formattare la scheda.

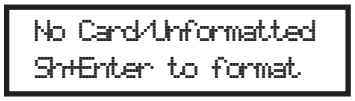
Backup Data

Questo comando avvia un backup di tutti i dati originali interni (Styles, Programs, Performances…) escluso il sistema operativo.

Nota: *Se non fate un backup e i dati interni vengono cambiati, potete scaricare i dati dal sito www.korgpa.com o chiedere al vostro rivenditore KORG.*

1. Preparate una scheda SD.
2. Selezionate il comando “Backup Data”.
3. Appare il messaggio “Are you sure?”. Premete ENTER per continuare o EXIT per annullare.
4. Appare il messaggio “Insert backup card and press Enter”. Inserite la scheda e premete ENTER.

Se la scheda non è formattata, la Pa50SD vi chiede se volete formattarla:



Tenete premuto SHIFT e premete ENTER per formattare la scheda.

Restore Data

Questo comando ripristina il backup dei dati originali interni eseguito con il comando "Backup Data".

Nota: *Se la scheda Factory Data si corrompe, potete scaricare i dati dal sito www.korgpa.com o chiedere al vostro rivenditore KORG.*

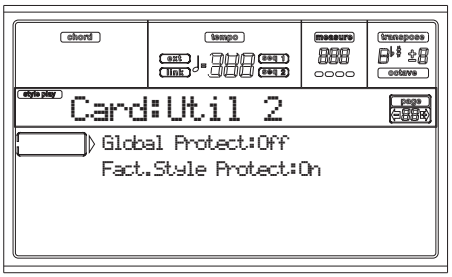
Attenzione: *Non suonate la tastiera mentre ripristinate i dati e rimanete nel modo "Card". Aspettate finché non sparisce il messaggio "Wait" e non si spegne il LED WRITE/CARD IN USE.*

1. Preparate una scheda SD contenente la cartella di Backup, e inseritela nel lettore.
2. Selezionate questo comando.
3. Appare il messaggio "Are you sure?". Premete ENTER per continuare o EXIT per annullare.
4. Aspettate finché la scheda di backup non viene letta.
5. Quando il messaggio "Wait" sparisce e il LED WRITE/CARD IN USE LED si spegne, spegnete lo strumento e poi riaccendetelo.

Nota: *Alla fine di un'operazione "Restore Data", potrebbe apparire il messaggio di errore "Missing some files". Questo è dovuto alla mancanza di banchi Performance 11~20 sulle vecchie versioni del sistema operativo della Pa80, di cui state probabilmente leggendo i dati. Questo non rappresenta un problema. Premete EXIT per chiudere la finestra del messaggio.*

PAGINA 9 – “UTIL 2”

Questa pagina comprende le funzioni “Protect”.



Global Protect ▸GBL

Quando caricate un file “.SET”, questo parametro (se attivo) evita che Global venga riprogrammato dai dati caricati. Di conseguenza, tutti i parametri “Global” vengono lasciati immutati.

Quando caricate un solo file .GLB, questo parametro viene ignorato e Global viene sovrascritto dai dati caricati.

Nota: *Questo parametro viene automaticamente impostato su “Off” quando si spegne lo strumento.*

Factory Style Protect

Quando è attivo, questo parametro evita che i Factory Style (dal banco “8 BEAT/16 BEAT 1” al banco “TRADITIONAL”) vengano sovrascritti quando si caricano dati da una scheda. Inoltre non potete accedere a questi banchi quando salvate i dati.

Quando è disattivato, potete caricare e salvare gli User Style anche nei banchi Factory Style (dal banco “8 BEAT/16 BEAT 1” al banco “TRADITIONAL”). In questo modo potete personalizzare i vostri banchi Factory Style.

Si noti che la procedura “Save All” salva solo i banchi USER Style.

Nota: *Questo parametro viene automaticamente impostato su “On” quando si spegne lo strumento.*

Nota: *Se per sbaglio cancellate alcuni Factory Data, ricaricate i dati di backup, contattate il vostro rivenditore o il centro servizi KORG oppure scaricate i dati dal sito www.korgpa.com.*

APPENDICE

17. DATI ORIGINALI

STYLE

Nota: *Potete selezionare gli Style di Pa50SD via MIDI, inviando i corrispondenti messaggi di Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) e Program Change sul canale Control (vedi pagina 136).*

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 2	CC#0	CC#32	PC	Ballad
1	0	0	0	Soft Beat	0	1	0	Guitar Bld1	0	2	0	Groove Bld
2			1	Pop Beat			1	Guitar Bld2			1	Diva
3			2	Stndrd8Beat			2	8Bt Analog1			2	Rock Ballad
4			3	Unplug8Bt 1			3	Analogyst			3	Folk Ballad
5			4	Love 8 Beat			4	8Bt Analog2			4	PopBallad 2
6			5	Half Beat			5	Trendy Beat			5	HalfTimeBld
7			6	UK 8 Beat			6	Slow Ballad			6	Country Bld
8			7	8BeatGroove			7	6Strings Bt			7	4/4 Ballad
9			8	UK RnB			8	Std16Beat 1			8	Love Ballad
10			9	PopBallad 1			9	Std16Beat 2			9	NaturalBeat
11			10	HipHop Beat			10	Unpl.16Beat			10	Celtic Bld
12			11	LightRock 1			11	Pop 16Beat1			11	16BtAnalog1
13			12	LightRock 2			12	Pop 16Beat2			12	Color Beat
14			13	Miami Beat			13	Cinema Bld			13	PopBallad 3
15			14	ClassicBeat			14	Windy Beat			14	8Bt Analog3
16			15	Unplug8Bt 2			15	Home Beat			15	16BtAnalog2
#	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Ballroom**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Dance**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Rock**
1	0	3	0	Slow Pop	0	4	0	HouseGarage	0	5	0	Open Rock 1
2			1	Slow Rock 1			1	House			1	Open Rock 2
3			2	Slow Rock 2			2	Dream			2	Pop Rock
4			3	Unpl.SlRock			3	Techno			3	Fire Rock
5			4	BigBnd Fox1			4	Underground			4	Hard Rock
6			5	Slow Waltz1			5	Progressive			5	Heavy Rock
7			6	Slow Waltz2			6	Jungle			6	RockShuffle
8			7	Foxtrot 1			7	Rap			7	Rock Ballad
9			8	BigBnd Fox2			8	Hip Hop			8	Half Time
10			9	Slow Fox			9	Disco 70			9	Rock 6/8
11			10	Foxtrot 2			10	80's Dance			10	Abbey Road
12			11	Operetta			11	Love Disco			11	Surf Rock
13			12	BigBnd Fox3			12	Disco Party			12	Pop Shuffle
14			13	Charleston			13	Disco Funky			13	BluesShuffl
15			14	Quick Step			14	Disco Gully			14	60's Rock
16			15	New Jive			15	Twist			15	Rock & Roll
#	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Soul & Funk**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: World 1**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: World 2**
1	0	6	0	Rubber Funk	0	7	0	OberkrWaltz	0	8	0	Bluegrass
2			1	Groove Funk			1	OberkrPolka			1	Country 8Bt
3			2	Acid Jazz			2	Bavar.Pop1			2	Country16Bt
4			3	Double Beat			3	Bavar.Pop 2			3	CountryBeat
5			4	Groove			4	Party Polka			4	Mod.Country
6			5	Jazz Funk			5	Pop Polka			5	CntryBoogie
7			6	Al Swing			6	Flipper 6/8			6	CountryShf1
8			7	HipHop Funk			7	Flipper 4/4			7	CountryShf2
9			8	HipHop Soul			8	Schlager 1			8	Country Bld
10			9	MotownShufl			9	Schlager 2			9	Country 3/4
11			10	PopBallad 4			10	Schlager 3			10	Orleans
12			11	RhythmBlues			11	Schlager 4			11	Jig
13			12	Soul			12	PopSchlager			12	CelticDream
14			13	Memphis			13	Trucker			13	Norteno
15			14	Motown			14	Cajun			14	Quebradita
16			15	Gospel			15	Zydeco			15	Tejano

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 2
1	0	9	0	Hora	0	10	0	UnplugBossa	0	11	0	EnglishTango
2			1	Sevillana 1			1	Basic Bossa			1	Orch. Tango
3			2	Sevillana 2			2	L.A. Bossa			2	Tango.it
4			3	Jota			3	New Bossa			3	Habanera 1
5			4	Copla			4	Miss Bossa			4	Habanera 2
6			5	Classic 3/4			5	Lite Bossa			5	Mambo 1
7			6	Bolero			6	GrooveBossa			6	Mambo 2
8			7	Minuetto			7	DiscoChaCha			7	Salsa 1
9			8	Baroque			8	Cha Cha Cha			8	Salsa 2
10			9	New Age			9	Sabor			9	Mariachi
11			10	Tarantella			10	ChaCha Funk			10	Reggae 1
12			11	Raspa			11	Latin Rock			11	Reggae 2
13			12	Vahde			12	UnplugLatin			12	Reggae 3
14			13	Oriental			13	Beguine 1			13	Pasodoble 1
15			14	Roman			14	Beguine 2			14	PasDobBanda
16			15	Ciftetelli			15	Slow Bolero			15	Pasodoble 2
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 2
1	0	12	0	Samba	0	13	0	Jazz Brush	0	14	0	Big Band 3
2			1	Sambalegre			1	Med. Swing			1	Sw. Shuffle
3			2	Disco Samba			2	Slow Swing			2	FastBigBand
4			3	Samba Funk			3	SwingBallad			3	Latin Big Band
5			4	Merengue 1			4	JazzWaltz 1			4	BigBnd Fox4
6			5	Merengue 2			5	JazzWaltz 2			5	Dixieland
7			6	Cumbia			6	5/4 Swing			6	Hollywood
8			7	Latin Dance			7	Mood Swing			7	Broadway
9			8	Batucada			8	Be Bop			8	Acid Jazz
10			9	Rumba			9	Unpl.Swing1			9	New Jazz
11			10	Gipsy			10	Unpl.Swing2			10	Latin Jazz
12			11	Rumba Pop			11	B.BndBallad			11	Fusion
13			12	Calypso			12	BigBandMed.			12	Ragtime Pno
14			13	Lambada			13	Big Band 1			13	Shuffle Pno
15			14	Meneito			14	BigBand40's			14	Boogie Pno
16			15	Macarena			15	Big Band 2			15	Bossa Pno
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Traditional	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 1-3				
1	0	15	0	Ital. Valzer	0	17-19	0-15					
2			1	Valzer								
3			2	GermWaltz 1								
4			3	GermWaltz 2								
5			4	Laendler								
6			5	WalzMusette								
7			6	ViennaWaltz								
8			7	Viennese								
9			8	Mazurka 1								
10			9	Mazurka 2								
11			10	Polka 1								
12			11	Polka 2								
13			12	Germ. Polka								
14			13	Trad. Polka								
15			14	Marsch								
16			15	FrenchMarsc								

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct SD Page 1-2	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct SD Page 3-4	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct SD Page 5-6
1	0	29	0-15	*.SET	0	30	0-15	*.SET	0	31	0-15	*.SET
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												

STYLE ELEMENT

Nota: *Potete selezionare gli Style Element di Pa50SD via MIDI, inviando i corrispondenti messaggi di Program Change sul canale Control (vedi pagina 136).*

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Var.1	81	Var.2	82	Var.3	83	Var.4	84	Intro 1
85	Intro 2	86	Fill 1	87	Fill 2	88	Ending 1	89	Ending 2
90	Break/Count IN	91	Fade IN/OUT	92	Memory	93	Bass Inversion	94	Manual Bass
95	Tempo Lock	96	Single Touch	97	Style Change				

SINGLE TOUCH SETTINGS (STS)

Nota: *Potete selezionare i Single Touch Setting (STS) di Pa50SD via MIDI, inviando i corrispondenti messaggi di Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) e Program Change sul canale Control (vedi pagina 136).*

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
Gli stessi dello Style a cui l'STS appartiene		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	66	STS 4

PROGRAM (IN ORDINE DI BANCO)

La seguente tabella elenca i Program originali di Pa50SD nell'ordine in cui appaiono premendo i tasti della sezione PROGRAM/PERFORMANCE.

Legenda: *La tabella include i dati usati per selezionare via MIDI i Program.* ***CC00:*** *Control Change 0, o Bank Select MSB.* ***CC32:*** *Control Change 32, o Bank Select LSB.* ***PC:*** *Program Change.*

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Piano			
Grand Piano	121	3	0
Class.Piano	121	4	0
L/R Piano	121	5	0
AcPianoWide	121	1	0
Ac. Piano	121	0	0
BrightPian	121	0	1
ElGranPian	121	0	2
ElGrandWide	121	1	2
AcPianoDark	121	2	0
BrPianoWide	121	1	1
90's Piano	121	3	2
M1 Piano	121	2	2
2000'sPiano	121	4	2
ChorusPiano	121	5	2
Honky-Tonk	121	0	3
Honky-Wide	121	1	3
Piano Pad	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
PnoStrngPad	121	4	1
Pno&Strings	121	7	0
PianoLayers	121	6	2
Piano&Vibes	121	6	0
Harpsichord	121	0	6
Harpsi Oct.	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
HarpsiK.Off	121	3	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
Clav Wah	121	2	7
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Bank: E. Piano			
ClubElPiano	121	11	4
DynoTine EP	121	10	4
Vintage EP	121	4	4
Pro-Dyno EP	121	5	4
ProStage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
StereoDigEP	121	6	5
ClassDigiEP	121	7	5
EP Phase	121	4	5
Hybrid EP	121	8	5
Class.Tines	121	9	5
PhantomTine	121	10	5
Sweeping EP	121	12	5
WhitePad EP	121	13	5
ThinElPiano	121	9	4
DW8000 EP	121	11	5
E.Piano 1	121	0	4
E.Piano 2	121	0	5
DetunedEP 1	121	1	4
EP1Veloc.sw	121	2	4
60'sElPiano	121	3	4
DetunedEP 2	121	1	5
EP2Veloc.sw	121	2	5
EP Legend	121	3	5
R&B E.Piano	121	8	4
SynPiano X	121	5	5
Bank: Mallet & Bell			
Vibraphone	121	0	11
Vibraphone2	121	2	11
Vibrap.Wide	121	1	11
Marimba	121	0	12
MarimbaWide	121	1	12
RimbaKeyOff	121	2	12
MonkeySkuls	121	3	12
Xylophone	121	0	13
Balaphon	121	6	12
Celesta	121	0	8
Glocken	121	0	9
Music Box	121	0	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Digi Bell	121	4	98
Vs Bell Boy	121	2	98
Steel Drum	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
TubularBell	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
KrystalBell	121	3	98
ChurchBell2	121	3	14
Tinkle Bell	121	0	112
Dulcimer	121	0	15
Santur	121	1	15
Kalimba	121	0	108
VeloKalimba	121	1	108
MalletClock	121	5	12
Gamelan	121	1	112
BaliGamelan	121	2	112
GarbageMall	121	3	112
Bank: Accordion			
Sweet Harm.	121	1	22
Harmonica	121	0	22
Harmonica 2	121	2	22
Cassotto	121	9	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa 16+8	121	6	21
Fisa 16+4	121	7	21
MusetteClar	121	5	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Accordion	121	0	21
TangoAccord	121	0	23
Fisa Tango!	121	1	23
Akordeon	121	2	21

Name	CC00	CC32	PC
Accordion 2	121	1	21
Arab.Accord	121	10	21
Bank: Organ 1			
Jimmy Organ	121	10	18
BX3 Velo Sw	121	1	18
ClassiClick	121	4	18
M1 Organ	121	5	17
Jazz Organ	121	8	16
Dist. Organ	121	5	18
RotaryOrgan	121	8	17
DarkJazzOrg	121	4	16
Bx3ShortDec	121	7	17
SuperBXPerc	121	6	18
Percuss.BX3	121	4	17
Killer B	121	2	18
Drawb.Organ	121	0	16
DetDrawbOrg	121	1	16
It60'sOrgan	121	2	16
DrawbOrgan2	121	3	16
Old Wheels	121	3	17
Perc. Organ	121	0	17
Det.PercOrg	121	1	17
Perc.Organ2	121	2	17
Rock Organ	121	0	18
Good Old B	121	10	16
Dirty B	121	3	18
IperDarkOrg	121	5	16
FullDrawbar	121	6	16
DWGS Organ	121	7	16
GospelOrgan	121	9	16
PercShorDec	121	8	18
Perc.Wheels	121	9	18
DirtyJazzOrg	121	7	18
VOX Legend	121	11	16
TeknoOrgBas	121	6	17
ArabianOrg.	121	12	16
Bank: Organ 2			
PipeMixture	121	3	19
FlautoPipes	121	3	20
Pipe Tutti	121	6	19
PositiveOrg	121	7	19
ChurchOrg.1	121	0	19
ChurchOcMix	121	1	19
DetunChurch	121	2	19
ChurchPipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Reed Organ	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Small Pipe	121	2	20
Bank: Guitar			
NylonGuitar	121	0	24
Spanish Gtr	121	6	24
SteelGuitar	121	0	25
12StringGtr	121	1	25
Club J.Gtr1	121	2	26
CleanGuitar	121	0	27
MutedGuitar	121	0	28
DistortionG	121	0	30
Nylon Bossa	121	4	24

Name	CC00	CC32	PC
NylonKeyOff	121	2	24
Steel Gtr 2	121	4	25
AcGtrKeyOff	121	5	24
Club J.Gtr2	121	3	26
Vintage S.	121	4	27
CleanMutGtr	121	6	28
Stereo Dist	121	8	30
Nylon Gtr 2	121	3	24
Gtr Strings	121	7	24
FingerK.Off	121	7	25
St12Strings	121	5	25
Jazz Guitar	121	0	26
SingleCoil	121	6	27
Clean Funk	121	8	28
JoystGtr Y-	121	3	30
Reso.Guitar	121	12	25
St.Folk Gtr	121	9	25
Steel&Body	121	3	25
Hackbrett	121	6	25
Jazz Man	121	3	28
DetCleanGtr	121	1	27
R&R Guitar	121	4	28
OverdriveG	121	0	29
Ukulele	121	1	24
Mandolin	121	2	25
Mandol.KOff	121	10	25
MandoTrem	121	11	25
Banjo	121	0	105
BanjoKeyOff	121	1	105
Bouzouki	121	5	104
Tambra	121	6	104
Finger Tips	121	8	25
MidToneGtr	121	2	27
Chorus Gtr	121	3	27
ProcesElGtr	121	5	27
NewStra.Gtr	121	7	27
DistRhytmGt	121	2	30
WetDistGtr	121	6	30
SoloDistGtr	121	7	30
L&R El.Gtr	121	9	27
L&R El.Gtr2	121	10	27
RhythmElGtr	121	7	28
Guitarish	121	8	27
Country Nu	121	11	27
Stra. Chime	121	5	28
MuteMonster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
FunkyCutGtr	121	1	28
MuteVeloGtr	121	2	28
FeedbackGtr	121	1	30
Guitar Pinc	121	1	29
Ped.Steel 2	121	4	26
PedSteelGtr	121	1	26
GtrFeedback	121	1	31
PowerChords	121	4	30
FunkyWhaSw	121	12	27
VoxWahChick	121	3	120
EGHarmonics	121	2	31
GtrHarmonic	121	0	31
Sitar	121	0	104

Name	CC00	CC32	PC
Sitar 2	121	1	104
SitarTambou	121	2	104
IndianStars	121	3	104
Oud	121	2	105
Kanun	121	2	107
Kanun Trem.	121	3	107
Kanun Mix	121	4	107
Shamisen	121	0	106
Koto	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
IndianFrets	121	4	104
Bank: Strings & Vocals			
Solo Violin	121	2	40
StringQuart	121	9	48
Ens. & Solo	121	11	48
St. Strings	121	3	48
Analog Str	121	2	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-AhVoices	121	9	52
Take Voices	121	4	52
Slow Violin	121	3	40
Camera Str.	121	12	48
ArcoStrings	121	7	48
LegatoStrng	121	4	48
MasterPad	121	2	89
N Strings	121	6	48
OhSlowVoice	121	3	52
TakeVoices2	121	5	52
SlowAttViol	121	1	40
PizzEnsembl	121	1	45
Fiddle	121	0	110
PizzSection	121	2	45
SweeperStr.	121	1	49
AnalogVelve	121	3	50
Aaah Choir	121	7	52
Oooh Voices	121	2	52
Violin	121	0	40
Viola	121	0	41
Cello	121	0	42
Contrabass	121	0	43
Tremolo Str	121	0	44
PizzicatoSt	121	0	45
Choir Aahs	121	0	52
Voice Oohs	121	0	53
StringsEns1	121	0	48
StringsEns2	121	0	49
Orches.Harp	121	0	46
60s Strings	121	2	48
Oct.Strings	121	8	48
SynStrings3	121	1	50
Oooh Choir	121	6	52
Choir Aahs2	121	1	52
String&Bras	121	1	48
Dbl Strings	121	3	45
ArabStrings	121	13	48
SynStrings1	121	0	50
SynStrings2	121	0	51
Odissey	121	4	50
Grand Choir	121	11	52

Name	CC00	CC32	PC
Slow Choir	121	10	52
Symph. Bows	121	10	48
Cyber Choir	121	2	85
Choir Light	121	12	52
Vocalesque	121	2	54
Synth Voice	121	0	54
Voice Lead	121	0	85
Choir Pad	121	0	91
Halo Pad	121	0	94
FullVox Pad	121	9	91
FreshBreath	121	7	91
EtherVoices	121	1	85
DreamVoice	121	5	54
Humming	121	1	53
AnalogVoice	121	1	54
Mmmh Choir	121	8	52
StringChoir	121	13	52
ClassicVox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Fresh Air	121	2	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Yang Chin	121	1	46
Bank: Trumpet & Trombone			
MonoTrumpet	121	3	56
Flugel Horn	121	7	56
TrumptPitch	121	5	56
TrumpetExpr	121	4	56
HardTrombon	121	3	57
SoftTrombon	121	4	57
Wha Trumpet	121	2	59
Muted Trp	121	0	59
Dual Trump	121	6	56
Warm Flugel	121	8	56
Trumpet	121	0	56
Trumpet 2	121	2	56
Trombone	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
PitchTromb	121	5	57
BeBopCornet	121	9	56
DarkTrumpet	121	1	56
Tuba	121	0	58
Tuba Gold	121	2	58
Ob.Tuba	121	1	58
Dynabone	121	3	58
BrightTromb	121	2	57
Muted Trp 2	121	1	59
Bank: Brass			
BigBandBrs	121	4	61
Tight Brass	121	2	61
Trp & Brass	121	7	61
Glen&Friend	121	3	61
MutEnsemble	121	3	59
Horns & Ens	121	4	60
Syn Brass	121	0	62
Orches. Hit	121	0	55
BrassSect.	121	0	61
Fat Brass	121	13	61

Name	CC00	CC32	PC
Trumpet Ens	121	9	61
Glen & Boys	121	6	61
MutEnsembl2	121	4	59
French Horn	121	0	60
Syn Brass	121	0	63
Brass Hit	121	25	61
AttackBrass	121	8	61
BrassSect.2	121	1	61
TromboneEns	121	10	61
Sax & Brass	121	5	61
Flute Muted	121	6	73
FrenchHorn2	121	1	60
Syn Brass 3	121	1	62
Euro Hit	121	3	55
TightBrass2	121	12	61
Dyna Brass	121	14	61
Trombones	121	11	61
Brass Band	121	16	61
Brass Pad	121	3	63
French Sect	121	2	60
Syn Brass 4	121	1	63
6th Hit	121	2	55
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Dyna Brass2	121	22	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
ClassicHorn	121	3	60
ElectrikBrs	121	4	62
BrassImpact	121	4	55
Fanfare	121	19	61
Movie Brass	121	20	61
Sfz Brass	121	23	61
Jump Brass	121	3	62
AnalogBras1	121	2	62
AnalogBras2	121	2	63
Syn Brass 5	121	5	62
Brass Fall	121	26	61
BassHitPlus	121	1	55
Dbl Brass	121	24	61
Bank: Sax			
Tenor Noise	121	1	66
Alto Breath	121	1	65
Sweet Sprno	121	1	64
Barit Growl	121	1	67
BreathyBari	121	2	67
Soft Tenor	121	2	66
SaxEnsemble	121	2	65
Folk Sax	121	5	66
Tenor Sax	121	0	66
Alto Sax	121	0	65
Soprano Sax	121	0	64
BaritoneSax	121	0	67
TenorBreath	121	3	66
Tenor Growl	121	4	66
BreathyAlto	121	3	65
AltSaxGrowl	121	4	65

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Woodwind			
Jazz Flute	121	1	73
Old Shaku	121	1	77
FluteSwitch	121	2	73
FluteDyn5th	121	3	73
Flute Frull	121	4	73
Pan Flute	121	0	75
Jazz Clarin	121	1	71
Flute 2	121	9	73
Double Reed	121	1	68
EnglisHorn2	121	1	69
Recorder 2	121	1	74
Nay	121	2	72
Orch. Flute	121	5	73
WoodenFlute	121	7	73
War Pipes	121	1	109
ClarinetEns	121	5	71
Woodwinds	121	6	71
Small Orch	121	1	72
Kawala	121	1	75
Shaku 2	121	2	77
Whistle 2	121	1	78
Sect Winds	121	3	71
Sect Winds2	121	4	71
Clarinet G	121	2	71
Folk Clarin	121	7	71
Oboe	121	0	68
EnglishHorn	121	0	69
Bassoon	121	0	70
Clarinet	121	0	71
Piccolo	121	0	72
Flute	121	0	73
Recorder	121	0	74
Bambu Flute	121	8	73
BlownBottle	121	0	76
Shakuhachi	121	0	77
Whistle	121	0	78
Ocarina	121	0	79
Bag Pipe	121	0	109
Zurna	121	1	111
Hichiriki	121	2	111
Shanai	121	0	111
Flute Click	121	1	121
Bank: Synth 1			
The Pad	121	4	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Dark Pad	121	6	89
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Analog Pad	121	8	89
Analog Pad2	121	9	89
Money Pad	121	5	89
TsunamiWave	121	6	91
RavelianPad	121	8	91
AstralDream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Reso Down	121	2	97
Sky Watcher	121	2	90

Name	CC00	CC32	PC
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi IcePad	121	2	101
Crimson5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Cinema Pad	121	5	95
VirtualTrav	121	1	88
Syn Ghostly	121	2	100
MotionOcean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Farluce	121	11	90
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98
Warm Pad	121	0	89
Sweep Pad	121	0	95
Soundtrack	121	0	97
Sine Pad	121	1	89
Itopia Pad	121	1	91
Big Panner	121	4	63
Dance ReMix	121	10	91
Rave	121	6	97
ElastickPad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
Bank: Synth 2			
Old Portam	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
ElectroLead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
ThinAnaLead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Synchro Cit	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
EspressLead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Seq Lead	121	7	81
Old&Analog	121	8	80
PhatSawLead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Sq.	121	9	80
Flip Blip	121	7	55
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Reso Sweep	121	1	90
Syn Sweeper	121	3	90
Cosmic	121	1	93
MotionRaver	121	1	101
Sync Kron	121	3	84
Fire Wave	121	10	81
Dig PolySix	121	7	90
Pop Syn Pad	121	4	91
Noisy Stabb	121	8	90

Name	CC00	CC32	PC
Mega Synth	121	9	90
TecnoPhonic	121	10	90
DarkElement	121	3	95
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot	121	14	38
MetallicRez	121	4	84
Square Bass	121	7	87
Syn Pianoid	121	12	81
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
Lead Square	121	0	80
Lead Saw	121	0	81
Calliope	121	0	82
Chiff	121	0	83
Charang	121	0	84
Fifths Lead	121	0	86
Bass & Lead	121	0	87
New Age Pad	121	0	88
Polysynth	121	0	90
BowedGlass	121	0	92
MetallicPad	121	0	93
Crystal	121	0	98
Atmosphere	121	0	99
Brightness	121	0	100
LeadSquare2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw 2	121	1	81
LeadSawPuls	121	2	81
LeadDblSaw	121	3	81
Seq. Analog	121	4	81
Wire Lead	121	1	84
Soft Wrl	121	1	87
Bank: Bass			
Acous. Bass	121	0	32
Finger Bass	121	0	33
Picked Bass	121	0	34
Fretl. Bass	121	0	35
Slap Bass	121	0	36
Slap Bass	121	0	37
SynthBass	121	0	38
SynthBass	121	0	39
AcBass Buzz	121	1	32
Fing ElBass	121	2	33
Pick ElBass	121	1	34
Fret. Bass2	121	1	35
SuperSwBass	121	1	36
SuperSwBas2	121	2	36
SynBassWarm	121	1	38
SynBassReso	121	2	38
Bass & Ride	121	2	32
FingElBass2	121	3	33
PickElBass2	121	2	34

Name	CC00	CC32	PC
Fretless Sw	121	2	35
Thumb Bass	121	1	37
Finger Slap	121	1	33
Attack Bass	121	1	39
Rubber Bass	121	2	39
FingElBass3	121	4	33
DarkR&BBass	121	4	35
Sweet Fret	121	3	35
Dyna Bass	121	2	37
Stick Bass	121	5	33
Gtr Bass	121	4	34
Bass Mute	121	5	34
Dr. Octave	121	16	38
Nasty Bass	121	6	39
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
30303Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
SynBass Res	121	8	38
Clav Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
AttackPulse	121	3	39
Digi Bass 1	121	9	38
BlindAsABat	121	12	38
PoinkerBass	121	8	39
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Bank: Drum & Perc			
Std. Kit1	120	0	0
Std. Kit2	120	0	1
Std. Kit3	120	0	2
Std. Kit4	120	0	4
AcousticKit	120	0	3
Room Kit1	120	0	8
Room Kit2	120	0	12
Jungle Kit	120	0	10
HipHop Kit1	120	0	9
HipHop Kit2	120	0	13
Techno Kit1	120	0	11
Techno Kit2	120	0	14
Techno Kit3	120	0	15
Power Kit1	120	0	16
Power Kit2	120	0	17
Electro Kit	120	0	24
Analog Kit	120	0	25
House Kit1	120	0	26
House Kit2	120	0	27
House Kit3	120	0	28
House Kit4	120	0	29
Jazz Kit	120	0	32
Brush Kit1	120	0	40
Brush V.S.2	120	0	41
OrchestraK.	120	0	48
Bdrum&Sdrum	120	0	50

Name	CC00	CC32	PC
SFX Kit	120	0	56
Percus.Kit1	120	0	64
Latin P.Kit	120	0	65
TRI-Per.KIT	120	0	66
ArabianKit1	120	0	116
ArabianKit2	120	0	117
Timpani	121	0	47
Agogo	121	0	113
Log Drum	121	4	12
Woodblock	121	0	115
Taiko Drum	121	0	116
Melodic Tom	121	0	117
Synth Drum	121	0	118
Reverse Cym	121	0	119
Dragon Gong	121	1	119
Castanets	121	1	115
Concert BD	121	1	116
MelodicTom2	121	1	117
Rhyt.BoxTom	121	1	118
Electr.Drum	121	2	118
Rev Tom	121	2	117
Rev Snare	121	3	118
i30Perc.Kit	120	0	67
Bank: SFX			
Goblins	121	0	101
Echo Drops	121	0	102
Star Theme	121	0	103
GtFretNoise	121	0	120
BreathNoise	121	0	121
Seashore	121	0	122
Bird Tweet	121	0	123
AcBassStrng	121	2	120
Telephone	121	0	124
Helicopter	121	0	125
Applause	121	0	126
Gun Shot	121	0	127
SynthMallet	121	1	98
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
GtrCutNoise	121	1	120
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Dog	121	1	123
HorseGallop	121	2	123
Bird Tweet2	121	3	123
Telephone 2	121	1	124
Door Creak	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125

Name	CC00	CC32	PC
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Machine Gun	121	1	127
Lasergun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Ice Rain	121	0	96
Jaw Harp	121	3	105
HitInIndia	121	5	55
Stadium	121	6	126

PROGRAM (IN ORDINE DI PROGRAM CHANGE)

La seguente tabella elenca i Program originali di Pa50SD in ordine di Bank Select-Program Change.

Legenda: *La tabella include i dati usati per selezionare via MIDI i Program.* ***CC00:*** *Control Change 0, o Bank Select MSB.* ***CC32:*** *Control Change 32, o Bank Select LSB.* ***PC:*** *Program Change.*

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	0	0	Ac. Piano	Piano	√
121	1	0	AcPianoWide	Piano	√
121	2	0	AcPianoDark	Piano	√
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Class.Piano	Piano	
121	5	0	L/R Piano	Piano	
121	6	0	Piano&Vibes	Piano	
121	7	0	Pno&Strings	Piano	
121	0	1	BrightPiano	Piano	√
121	1	1	BrPianoWide	Piano	√
121	2	1	Piano Pad	Piano	
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	PnoStrngPad	Piano	
121	0	2	ElGranPiano	Piano	√
121	1	2	ElGrandWide	Piano	√
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000'sPiano	Piano	
121	5	2	ChorusPiano	Piano	
121	6	2	PianoLayers	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk	Piano	√
121	1	3	Honky-Wide	Piano	√
121	0	4	E.Piano 1	E.Piano	√
121	1	4	DetunedEP 1	E.Piano	√
121	2	4	EP1Veloc.sw	E.Piano	√
121	3	4	60'sElPiano	E.Piano	√
121	4	4	Vintage EP	E.Piano	
121	5	4	Pro-Dyno EP	E.Piano	
121	6	4	ProStage EP	E.Piano	
121	7	4	Studio EP	E.Piano	
121	8	4	R&B E.Piano	E.Piano	
121	9	4	ThinElPiano	E.Piano	
121	10	4	DynoTine EP	E.Piano	
121	11	4	ClubElPiano	E.Piano	
121	0	5	E.Piano 2	E.Piano	√
121	1	5	DetunedEP 2	E.Piano	√
121	2	5	EP2Veloc.sw	E.Piano	√
121	3	5	EP Legend	E.Piano	√
121	4	5	EP Phase	E.Piano	√
121	5	5	SynPiano X	E.Piano	
121	6	5	StereoDigEP	E.Piano	
121	7	5	ClassDigiEP	E.Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E.Piano	
121	9	5	Class.Tines	E.Piano	
121	10	5	PhantomTine	E.Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E.Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E.Piano	
121	13	5	WhitePad EP	E.Piano	
121	0	6	Harpsichord	Piano	√
121	1	6	Harpsi Oct.	Piano	√
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	√
121	3	6	HarpsiK.Off	Piano	√
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	0	7	Clav	Piano	√
121	1	7	Pulse Clav	Piano	√
121	2	7	Clav Wah	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	0	8	Celesta	Mallet & Bell	√
121	0	9	Glocken	Mallet & Bell	√
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box	Mallet & Bell	√
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone	Mallet & Bell	√
121	1	11	Vibrap.Wide	Mallet & Bell	√
121	2	11	Vibraphone2	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba	Mallet & Bell	√
121	1	12	MarimbaWide	Mallet & Bell	√
121	2	12	RimbaKeyOff	Mallet & Bell	
121	3	12	MonkeySkuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc	
121	5	12	MalletClock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone	Mallet & Bell	√
121	0	14	TubularBell	Mallet & Bell	√
121	1	14	Church Bell	Mallet & Bell	√
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	√
121	3	14	ChurchBell2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer	Mallet & Bell	√
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawb.Organ	Organ 1	√
121	1	16	DetDrawbOrg	Organ 1	√
121	2	16	It60'sOrgan	Organ 1	√
121	3	16	DrawbOrgan2	Organ 1	√
121	4	16	DarkJazzOrg	Organ 1	
121	5	16	IperDarkOrg	Organ 1	
121	6	16	FullDrawbar	Organ 1	
121	7	16	DWGS Organ	Organ 1	
121	8	16	Jazz Organ	Organ 1	
121	9	16	GospelOrgan	Organ 1	
121	10	16	Good Old B	Organ 1	
121	11	16	VOX Legend	Organ 1	
121	12	16	ArabianOrg.	Organ 1	
121	0	17	Perc. Organ	Organ 1	√
121	1	17	Det.PercOrg	Organ 1	√
121	2	17	Perc.Organ2	Organ 1	√
121	3	17	Old Wheels	Organ 1	
121	4	17	Percuss.BX3	Organ 1	
121	5	17	M1 Organ	Organ 1	
121	6	17	TeknoOrgBas	Organ 1	
121	7	17	Bx3ShortDec	Organ 1	
121	8	17	RotaryOrgan	Organ 1	
121	0	18	Rock Organ	Organ 1	√
121	1	18	BX3 Velo Sw	Organ 1	
121	2	18	Killer B	Organ 1	
121	3	18	Dirty B	Organ 1	
121	4	18	ClassiClick	Organ 1	
121	5	18	Dist. Organ	Organ 1	
121	6	18	SuperBXPerc	Organ 1	
121	7	18	DirtyJazOrg	Organ 1	
121	8	18	PercShorDec	Organ 1	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	9	18	Perc.Wheels	Organ 1	
121	10	18	Jimmy Organ	Organ 1	
121	0	19	ChurchOrg.1	Organ 2	√
121	1	19	ChurchOcMix	Organ 2	√
121	2	19	DetunChurch	Organ 2	√
121	3	19	PipeMixture	Organ 2	
121	4	19	ChurchPipes	Organ 2	
121	5	19	Full Pipes	Organ 2	
121	6	19	Pipe Tutti	Organ 2	
121	7	19	PositiveOrg	Organ 2	
121	0	20	Reed Organ	Organ 2	√
121	1	20	Puff Organ	Organ 2	√
121	2	20	Small Pipe	Organ 2	
121	3	20	FlautoPipes	Organ 2	
121	0	21	Accordion	Accordion	√
121	1	21	Accordion 2	Accordion	√
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	MusetteClar	Accordion	
121	6	21	Fisa 16+8	Accordion	
121	7	21	Fisa 16+4	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arab.Accord	Accordion	
121	0	22	Harmonica	Accordion	√
121	1	22	Sweet Harm.	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	0	23	TangoAccord	Accordion	√
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	0	24	NylonGuitar	Guitar	√
121	1	24	Ukulele	Guitar	√
121	2	24	NylonKeyOff	Guitar	√
121	3	24	Nylon Gtr 2	Guitar	√
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	AcGtrKeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Gtr	Guitar	
121	7	24	Gtr Strings	Guitar	
121	0	25	SteelGuitar	Guitar	√
121	1	25	12StringGtr	Guitar	√
121	2	25	Mandolin	Guitar	√
121	3	25	Steel&Body	Guitar	√
121	4	25	Steel Gtr 2	Guitar	
121	5	25	St12Strings	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	FingerK.Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	St.Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandol.KOff	Guitar	
121	11	25	MandoTrem	Guitar	
121	12	25	Reso.Guitar	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar	Guitar	√
121	1	26	PedSteelGtr	Guitar	√
121	2	26	Club J.Gtr1	Guitar	
121	3	26	Club J.Gtr2	Guitar	
121	4	26	Ped.Steel 2	Guitar	
121	0	27	CleanGuitar	Guitar	√
121	1	27	DetCleanGtr	Guitar	√
121	2	27	MidToneGtr	Guitar	√
121	3	27	Chorus Gtr	Guitar	
121	4	27	Vintage S.	Guitar	
121	5	27	ProcesElGtr	Guitar	
121	6	27	SingleCoil	Guitar	
121	7	27	NewStra.Gtr	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R El.Gtr	Guitar	
121	10	27	L&R El.Gtr2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	FunkyWhaSw	Guitar	
121	0	28	MutedGuitar	Guitar	√
121	1	28	FunkyCutGtr	Guitar	√
121	2	28	MuteVeloGtr	Guitar	√
121	3	28	Jazz Man	Guitar	√
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra.Chime	Guitar	
121	6	28	CleanMutGtr	Guitar	
121	7	28	RhythmElGtr	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	0	29	OverdriveGt	Guitar	√
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	√
121	0	30	DistortionG	Guitar	√
121	1	30	FeedbackGtr	Guitar	√
121	2	30	DistRhytmGt	Guitar	√
121	3	30	JoystGtr Y-	Guitar	
121	4	30	PowerChords	Guitar	
121	5	30	MuteMonster	Guitar	
121	6	30	WetDistGtr	Guitar	
121	7	30	SoloDistGtr	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist	Guitar	
121	0	31	GtrHarmonic	Guitar	√
121	1	31	GtrFeedback	Guitar	√
121	2	31	EGHarmonics	Guitar	
121	0	32	Acous. Bass	Bass	√
121	1	32	AcBass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride	Bass	
121	0	33	Finger Bass	Bass	√
121	1	33	Finger Slap	Bass	√
121	2	33	Fing ElBass	Bass	
121	3	33	FingElBass2	Bass	
121	4	33	FingElBass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	0	34	Picked Bass	Bass	√
121	1	34	Pick ElBass	Bass	
121	2	34	PickElBass2	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Gtr Bass	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	0	35	Fretl. Bass	Bass	√
121	1	35	Fret. Bass2	Bass	
121	2	35	Fretless Sw	Bass	
121	3	35	Sweet Fret	Bass	
121	4	35	DarkR&BBass	Bass	
121	0	36	Slap Bass 1	Bass	√
121	1	36	SuperSwBass	Bass	
121	2	36	SuperSwBas2	Bass	
121	0	37	Slap Bass 2	Bass	√
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	
121	0	38	SynthBass 1	Bass	√

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	1	38	SynBassWarm	Bass	√
121	2	38	SynBassReso	Bass	√
121	3	38	Clav Bass	Bass	√
121	4	38	Hammer	Bass	√
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	SynBass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	BlindAsABat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	0	39	SynthBass 2	Bass	√
121	1	39	Attack Bass	Bass	√
121	2	39	Rubber Bass	Bass	√
121	3	39	AttackPulse	Bass	√
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	PoinkerBass	Bass	
121	0	40	Violin	Strings & Vocals	√
121	1	40	SlowAttViol	Strings & Vocals	√
121	2	40	Solo Violin	Strings & Vocals	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocals	
121	0	41	Viola	Strings & Vocals	√
121	0	42	Cello	Strings & Vocals	√
121	0	43	Contrabass	Strings & Vocals	√
121	0	44	Tremolo Str	Strings & Vocals	√
121	0	45	PizzicatoSt	Strings & Vocals	√
121	1	45	PizzEnsembl	Strings & Vocals	
121	2	45	PizzSection	Strings & Vocals	
121	3	45	Dbl Strings	Strings & Vocals	
121	0	46	Orches.Harp	Strings & Vocals	√
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocals	√
121	0	47	Timpani	Drum & Perc	√
121	0	48	StringsEns1	Strings & Vocals	√
121	1	48	String&Bras	Strings & Vocals	√
121	2	48	60s Strings	Strings & Vocals	√
121	3	48	St. Strings	Strings & Vocals	
121	4	48	LegatoStrng	Strings & Vocals	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocals	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocals	
121	7	48	ArcoStrings	Strings & Vocals	
121	8	48	Oct.Strings	Strings & Vocals	
121	9	48	StringQuart	Strings & Vocals	
121	10	48	Symph. Bows	Strings & Vocals	
121	11	48	Ens. & Solo	Strings & Vocals	
121	12	48	Camera Str.	Strings & Vocals	
121	13	48	ArabStrings	Strings & Vocals	
121	0	49	StringsEns2	Strings & Vocals	√
121	1	49	SweeperStr.	Strings & Vocals	
121	0	50	SynStrings1	Strings & Vocals	√
121	1	50	SynStrings3	Strings & Vocals	√
121	2	50	Analog Str	Strings & Vocals	
121	3	50	AnalogVelve	Strings & Vocals	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	4	50	Odissey	Strings & Vocals	
121	0	51	SynStrings2	Strings & Vocals	√
121	0	52	Choir Aahs	Strings & Vocals	√
121	1	52	Choir Aahs2	Strings & Vocals	√
121	2	52	Oooh Voices	Strings & Vocals	
121	3	52	OhSlowVoice	Strings & Vocals	
121	4	52	Take Voices	Strings & Vocals	
121	5	52	TakeVoices2	Strings & Vocals	
121	6	52	Oooh Choir	Strings & Vocals	
121	7	52	Aaah Choir	Strings & Vocals	
121	8	52	Mmmh Choir	Strings & Vocals	
121	9	52	Oh-AhVoices	Strings & Vocals	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocals	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocals	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocals	
121	13	52	StringChoir	Strings & Vocals	
121	0	53	Voice Oohs	Strings & Vocals	√
121	1	53	Humming	Strings & Vocals	√
121	2	53	Doolally	Strings & Vocals	
121	3	53	Airways	Strings & Vocals	
121	0	54	Synth Voice	Strings & Vocals	√
121	1	54	AnalogVoice	Strings & Vocals	√
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocals	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocals	
121	4	54	ClassicVox	Strings & Vocals	
121	5	54	DreamVoice	Strings & Vocals	
121	0	55	Orches. Hit	Brass	√
121	1	55	BassHitPlus	Brass	√
121	2	55	6th Hit	Brass	√
121	3	55	Euro Hit	Brass	√
121	4	55	BrassImpact	Brass	
121	5	55	HitInIndia	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	0	56	Trumpet	Trp & Trbn	√
121	1	56	DarkTrumpet	Trp & Trbn	√
121	2	56	Trumpet 2	Trp & Trbn	
121	3	56	MonoTrumpet	Trp & Trbn	
121	4	56	TrumpetExpr	Trp & Trbn	
121	5	56	TrumptPitch	Trp & Trbn	
121	6	56	Dual Trump	Trp & Trbn	
121	7	56	Flugel Horn	Trp & Trbn	
121	8	56	Warm Flugel	Trp & Trbn	
121	9	56	BeBopCornet	Trp & Trbn	
121	0	57	Trombone	Trp & Trbn	√
121	1	57	Trombone 2	Trp & Trbn	√
121	2	57	BrightTromb	Trp & Trbn	√
121	3	57	HardTrombon	Trp & Trbn	
121	4	57	SoftTrombon	Trp & Trbn	
121	5	57	PitchTromb	Trp & Trbn	
121	0	58	Tuba	Trp & Trbn	√
121	1	58	Ob.Tuba	Trp & Trbn	
121	2	58	Tuba Gold	Trp & Trbn	
121	3	58	Dynabone	Trp & Trbn	
121	0	59	Muted Trp	Trp & Trbn	√
121	1	59	Muted Trp 2	Trp & Trbn	√
121	2	59	Wha Trumpet	Trp & Trbn	
121	3	59	MutEnsemble	Trp & Trbn	
121	4	59	MutEnsembl2	Trp & Trbn	
121	0	60	French Horn	Brass	√

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	1	60	FrenchHorn2	Brass	√
121	2	60	French Sect	Brass	
121	3	60	ClassicHorn	Brass	
121	4	60	Horns & Ens	Brass	
121	0	61	BrassSect.1	Brass	√
121	1	61	BrassSect.2	Brass	√
121	2	61	Tight Brass	Brass	
121	3	61	Glen&Friend	Brass	
121	4	61	BigBandBrs	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trp & Brass	Brass	
121	8	61	AttackBrass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens	Brass	
121	10	61	TromboneEns	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	TightBrass2	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass Band	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass2	Brass	
121	23	61	Sfz Brass	Brass	
121	24	61	Dbl Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	0	62	Syn Brass 1	Brass	√
121	1	62	Syn Brass 3	Brass	√
121	2	62	AnalogBras1	Brass	√
121	3	62	Jump Brass	Brass	√
121	4	62	ElectrikBrs	Brass	
121	5	62	Syn Brass 5	Brass	
121	0	63	Syn Brass 2	Brass	√
121	1	63	Syn Brass 4	Brass	√
121	2	63	AnalogBras2	Brass	√
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	0	64	Soprano Sax	Sax	√
121	1	64	Sweet Sprno	Sax	
121	0	65	Alto Sax	Sax	√
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	SaxEnsemble	Sax	
121	3	65	BreathyAlto	Sax	
121	4	65	AltSaxGrowl	Sax	
121	0	66	Tenor Sax	Sax	√
121	1	66	Tenor Noise	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	TenorBreath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	0	67	BaritoneSax	Sax	√
121	1	67	Barit Growl	Sax	
121	2	67	BreathyBari	Sax	
121	0	68	Oboe	Woodwind	√
121	1	68	Double Reed	Woodwind	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	0	69	EnglishHorn	Woodwind	√
121	1	69	EnglisHorn2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon	Woodwind	√
121	0	71	Clarinet	Woodwind	√
121	1	71	Jazz Clarin	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Sect Winds	Woodwind	
121	4	71	Sect Winds2	Woodwind	
121	5	71	ClarinetEns	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarin	Woodwind	
121	0	72	Piccolo	Woodwind	√
121	1	72	Small Orch	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute	Woodwind	√
121	1	73	Jazz Flute	Woodwind	
121	2	73	FluteSwitch	Woodwind	
121	3	73	FluteDyn5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frull	Woodwind	
121	5	73	Orch. Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Woodwind	
121	7	73	WoodenFlute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	0	74	Recorder	Woodwind	√
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute	Woodwind	√
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	BlownBottle	Woodwind	√
121	0	77	Shakuhachi	Woodwind	√
121	1	77	Old Shaku	Woodwind	
121	2	77	Shaku 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle	Woodwind	√
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square	Synth 2	√
121	1	80	LeadSquare2	Synth 2	√
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	√
121	3	80	Old Portam	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old&Analog	Synth 2	
121	9	80	Gliding Sq.	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw	Synth 2	√
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	√
121	2	81	LeadSawPuls	Synth 2	√
121	3	81	LeadDblSaw	Synth 2	√
121	4	81	Seq. Analog	Synth 2	√
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	PhatSawLead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	
121	11	81	Rezbo	Synth 2	
121	12	81	Syn Pianoid	Synth 2	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	0	82	Calliope	Synth 2	√
121	0	83	Chiff	Synth 2	√
121	0	84	Charang	Synth 2	√
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	√
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	Sync Kron	Synth 2	
121	4	84	MetallicRez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead	Strings & Vocals	√
121	1	85	EtherVoices	Strings & Vocals	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocals	
121	0	86	Fifths Lead	Synth 2	√
121	1	86	Crimson5ths	Synth 2	
121	0	87	Bass & Lead	Synth 2	√
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	√
121	2	87	ElectroLead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	ThinAnaLead	Synth 2	
121	5	87	EspressLead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad	Synth 1	√
121	1	88	VirtualTrav	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 1	
121	0	89	Warm Pad	Synth 1	√
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	√
121	2	89	MasterPad	Synth 1	
121	3	89	Power Synth	Synth 1	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad2	Synth 1	
121	0	90	Polysynth	Synth 1	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth 1	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Syn Sweeper	Synth 1	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	
121	7	90	Dig PolySix	Synth 1	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 1	
121	9	90	Mega Synth	Synth 1	
121	10	90	TecnoPhonic	Synth 1	
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad	Synth 1	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	√
121	2	91	Fresh Air	Strings & Vocals	
121	3	91	Heaven	Synth 1	
121	4	91	Pop Syn Pad	Synth 1	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	TsunamiWave	Synth 1	
121	7	91	FreshBreath	Synth 1	
121	8	91	RavelianPad	Synth 1	
121	9	91	FullVox Pad	Synth 1	
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	0	92	BowedGlass	Synth 1	√
121	0	93	MetallicPad	Synth 1	√
121	1	93	Cosmic	Synth 1	
121	0	94	Halo Pad	Synth 1	√
121	0	95	Sweep Pad	Synth 1	√
121	1	95	AstralDream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	
121	3	95	DarkElement	Synth 1	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain	Synth 1	√
121	1	96	MotionOcean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 1	
121	0	97	Soundtrack	Synth 1	√
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	ElastickPad	Synth 1	
121	0	98	Crystal	Synth 2	√
121	1	98	SynthMallet	SFX	√
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	KrystalBell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Mallet & Bell	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere	Synth 2	√
121	0	100	Brightness	Synth 2	√
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Syn Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins	SFX	√
121	1	101	MotionRaver	Synth 2	
121	2	101	Digi IcePad	Synth 1	
121	0	102	Echo Drops	SFX	√
121	1	102	Echo Bell	SFX	√
121	2	102	Echo Pan	SFX	√
121	3	102	Band Passed	Synth 2	
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme	SFX	√
121	0	104	Sitar	Guitar	√
121	1	104	Sitar 2	Guitar	√
121	2	104	SitarTambou	Guitar	
121	3	104	IndianStars	Guitar	
121	4	104	IndianFrets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	0	105	Banjo	Guitar	√
121	1	105	BanjoKeyOff	Guitar	
121	2	105	Oud	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	0	106	Shamisen	Guitar	√
121	0	107	Koto	Guitar	√
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	√
121	2	107	Kanun	Guitar	
121	3	107	Kanun Trem.	Guitar	
121	4	107	Kanun Mix	Guitar	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	0	108	Kalimba	Mallet & Bell	√
121	1	108	VeloKalimba	Mallet & Bell	
121	0	109	Bag Pipe	Woodwind	√
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle	Strings & Vocals	√
121	0	111	Shanai	Woodwind	√
121	1	111	Zurna	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell	Mallet & Bell	√
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	BaliGamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	GarbageMall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo	Drum & Perc	√
121	0	114	Steel Drums	Mallet & Bell	√
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock	Drum & Perc	√
121	1	115	Castanets	Drum & Perc	√
121	0	116	Taiko Drum	Drum & Perc	√
121	1	116	Concert BD	Drum & Perc	√
121	0	117	Melodic Tom	Drum & Perc	√
121	1	117	MelodicTom2	Drum & Perc	√
121	2	117	Rev Tom	Drum & Perc	
121	0	118	Synth Drum	Drum & Perc	√
121	1	118	Rhyt.BoxTom	Drum & Perc	√
121	2	118	Electr.Drum	Drum & Perc	√
121	3	118	Rev Snare	Drum & Perc	
121	0	119	Reverse Cym	Drum & Perc	√
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc	
121	0	120	GtFretNoise	SFX	√
121	1	120	GtrCutNoise	SFX	√
121	2	120	AcBassStrng	SFX	√
121	3	120	VoxWahChick	Guitar	
121	0	121	BreathNoise	SFX	√
121	1	121	Flute Click	Woodwind	√
121	0	122	Seashore	SFX	√
121	1	122	Rain	SFX	√
121	2	122	Thunder	SFX	√
121	3	122	Wind	SFX	√
121	4	122	Stream	SFX	√
121	5	122	Bubble	SFX	√
121	0	123	Bird Tweet	SFX	√
121	1	123	Dog	SFX	√
121	2	123	HorseGallop	SFX	√
121	3	123	Bird Tweet2	SFX	√
121	0	124	Telephone 1	SFX	√
121	1	124	Telephone 2	SFX	√
121	2	124	Door Creak	SFX	√
121	3	124	Door	SFX	√
121	4	124	Scratch	SFX	√
121	5	124	Wind Chime	SFX	√
121	0	125	Helicopter	SFX	√
121	1	125	Car Engine	SFX	√
121	2	125	Car Stop	SFX	√
121	3	125	Car Pass	SFX	√
121	4	125	Car Crash	SFX	√
121	5	125	Siren	SFX	√
121	6	125	Train	SFX	√
121	7	125	Jetplane	SFX	√
121	8	125	Starship	SFX	√
121	9	125	Burst Noise	SFX	√

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	0	126	Applause	SFX	√
121	1	126	Laughing	SFX	√
121	2	126	Screaming	SFX	√
121	3	126	Punch	SFX	√
121	4	126	Heart Beat	SFX	√
121	5	126	Footsteps	SFX	√
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot	SFX	√
121	1	127	Machine Gun	SFX	√
121	2	127	Lasergun	SFX	√
121	3	127	Explosion	SFX	√

DRUM KIT

La seguente tabella elenca i Program di tipo Drum Kit originali in ordine di Bank Select-Program Change.

Legenda: *La tabella include i dati usati per selezionare via MIDI i Program.* ***CC00:*** *Control Change 0, o Bank Select MSB.* ***CC32:*** *Control Change 32, o Bank Select LSB.* ***PC:*** *Program Change.*

CC32	CC32	PC	Name	GM2
120	0	0	Std. Kit1	√
120	0	1	Std. Kit2	
120	0	2	Std. Kit3	
120	0	3	AcousticKit	
120	0	4	Std. Kit4	
120	0	*5-7: (remap to 0)*		
120	0	8	Room Kit1	√
120	0	9	HipHop Kit1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit1	
120	0	12	Room Kit2	
120	0	13	HipHop Kit2	
120	0	14	Techno Kit2	
120	0	15	Techno Kit3	
120	0	16	Power Kit1	√
120	0	17	Power Kit2	
120	0	*18-23: (remap to 16)*		
120	0	24	Electro Kit	√
120	0	25	Analog Kit	√
120	0	26	House Kit1	
120	0	27	House Kit2	
120	0	28	House Kit3	
120	0	29	House Kit4	
120	0	*30-31: (remap to 24)*		
120	0	32	Jazz Kit	√
120	0	*33-39: (remap to 32)*		
120	0	40	Brush Kit1	√
120	0	41	Brush V.S.2	
120	0	*42-47: (remap to 40)*		
120	0	48	OrchestraK.	√
120	0	*49: (remap to 48)*		
120	0	50	Bdrum&Sdrum	
120	0	*51: (remap to 116)*		
120	0	*52-55: (remap to 48)*		
120	0	56	SFX Kit	√
120	0	*57-63: (remap to 56)*		
120	0	64	Percus.Kit1	
120	0	65	Latin P.Kit	
120	0	66	TRI-Per.KIT	
120	0	67	i30 Perc.Kit	
120	0	*68-71: (remap to 64)*		
120	0	*72-115: (remap to 0)*		
120	0	116	Arabian Kit 1	
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	*118-127: (remap to 0)*		

STRUMENTI PERCUSSIVI

Legenda: *Nelle tabelle dei Drum Kit, il numero* ***120-x-x*** *che precede ogni Drum Kit è il numero di Bank Select MSB (CC00) - Bank Select LSB (CC32) - Program Change (PC). La colonna* ***Sample*** *elenca sia il numero di sample in memoria, che il nome del sample.* ***Excl*** *è il parametro Exlcusive: quando si suona una nota, tutte le note con lo stesso numero di Exclusive vengono interrotte. La freccia che punta a destra (→) indica un velocity switch.*

Note		120-0-0: Std. Kit1			120-0-1: Std. Kit2			120-0-2: Std. Kit3		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
8	G#-1				0	BD-Dry 1	Off			
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	37	SD-Full Room	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off
14	D0	48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	Off	48	SD-Processed	Off
15	D#0	0	BD-Dry 1	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
16	E0	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
17	F0	31	SD-Dry 1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	42	SD-BrushHit	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	G0	2	BD-Dry 3	Off	0	BD-Dry 1	Off	5	BD-Jazz	Off
20	G#0	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	7	69	SD-Brasser	7
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	49	SD-CrackerRoom	7	32	SD-Dry 2	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	2	BD-Dry 3	Off	12	BD-Tight	Off	0	BD-Dry 1	Off
36	C2	0	BD-Dry 1	Off	10	BD-Tubby	Off	10	BD-Tubby	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	D2	32	SD-Dry 2	Off	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	37	SD-Full Room	Off	38	SD-Off Center	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
41	F2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	92	HH2 Closed1	1
43	G2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	159	CongaLoMtSlp	Off	159	CongaLoMtSlp	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note		120-0-3: AcousticKit			120-0-4: Std. Kit4			120-0-8: Room Kit1			120-0-9: HipHop Kit1		
			Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	49	SD-CrackerRoom	Off	48	SD-Processed	1	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	6	BD-Pillow	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	27	BD-Amb.Rocker	Off	12	BD-Tight	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	5	BD-Jazz	Off	2	BD-Dry 3	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	Off	47	SD-Yowie	7	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	31	SD-Dry 1	Off	59	SD-Hip 6	7	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	3	BD-Normal	Off	2	BD-Dry 3	Off	10	BD-Tubby	Off	28	BD-Pop 99	Off
36	C2	0→6	BD-Dry 1→BD-Pillow	Off	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	21	BD-Hip 3	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	126	88-Rimshot	Off
38	D2	35→36	SD-Ghost f→SD-Ghost p	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	35→36	SD-Ghost f→SD-Ghost p	Off	37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off	67	SD-Vintage6	Off
41	F2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	100	HH-OldClose2	Off
45	A2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	96	HH2 Open	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	114	Ride-Jazz	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note		120-0-10: Jungle Kit			120-0-11: Techno Kit1			120-0-12: Room Kit2			120-0-13: HipHop Kit2		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	13	BD-Squash	Off	21	BD-Hip 3	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	46	SD-Big Rock	Off	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	19	BD-Hip 1	Off	13	BD-Squash	Off	12	BD-Tight	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
36	C2	29	BD-Deep 88	Off	17	BD-House 1	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	24	BD-Dance 99	Off
37	C#2	121	FingerSnaps	Off	242	Comp Voice Noise	Off	72	SideStickDry	Off	121	FingerSnaps	Off
38	D2	66	SD-Vintage5	Off	125	99-SD	Off	48	SD-Processed	Off	51	SD-Rap	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	337	Alkis	Off
40	E2	61	SD-Tiny	Off	125	99-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	55	SD-Hip 2	Off
41	F2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	129	88-HH Open	1	99	HH-Old TiteClos	1	93	HH2 Closed2	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	102	HH-Hip	Off	103	HH-AlpoClose	Off	94	HH2 Foot	1	102	HH-Hip	Off
45	A2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	98	HH-Old Open1	1	101	HH-Old Open2	1	91	HH1 Sizzle	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	101	HH-Old Open2	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note		120-0-14: Techno Kit2			120-0-15: Techno Kit3			120-0-16: Power Kit1			120-0-17: Power Kit2		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off	24	BD-Dance 99	Off	24	BD-Dance 99	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	64	SD-Vintage3	Off	64	SD-Vintage3	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	19	BD-Hip 1	Off	19	BD-Hip 1	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	93	HH2 Closed2	1	93	HH2 Closed2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	62	SD-Vintage1	Off	62	SD-Vintage1	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	69	SD-Brasser	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	11	BD-Gated	Off	23	BD-Pop Kick	Off
36	C2	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	9	BD-Terminator	Off	11	BD-Gated	Off
37	C#2	126	88-Rimshot	Off	140	PR-House05	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	52	SD-Noise	Off	70	SD-Chili	Off	50	SD-Dance	Off	48	SD-Processed	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	122	Hand Claps	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	143	Zap2	Off	124	88-SD	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off
41	F2	133	88-Tom	Off	257	Tribe	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
42	F#2	99	HH-Old TiteClos	1	130	99-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	93	HH2 Closed2	1
43	G2	133	88-Tom	Off	273	Wind	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
44	G#2	103	HH-AlpoClose	Off	100	HH-OldClose2	Off	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	133	88-Tom	Off	296	Amp Noise	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
46	A#2	101	HH-Old Open2	1	131	99-HH Open	1	96	HH2 Open	1	96	HH2 Open	1
47	B2	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
48	C3	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	278	Xylophone Spectr	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	134	88-Conga	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	134	88-Conga	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	134	88-Conga	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	342	Darbuka 1 DumOp	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note		120-0-24: Electro Kit			120-0-25: Analog Kit			120-0-26: House Kit1			120-0-27: House Kit2		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	19	BD-Hip 1	Off	271	Explosion	Off	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	67	SD-Vintage6	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	3	BD-Normal	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off
12	C0	124	88-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off
14	D0	64	SD-Vintage3	Off	71	SD-Whopper	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
15	D#0	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	25	BD-Ambi Kick	Off	24	BD-Dance 99	Off	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off
17	F0	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
18	F#0	128	88-HH Close	1	86	HH1 Closed1	1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
19	G0	17	BD-House 1	Off	19	BD-Hip 1	Off	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off
20	G#0	143	Zap2	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
21	A0	48	SD-Processed	Off	59	SD-Hip 6	Off	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off
22	A#0	65	SD-Vintage4	Off	61	SD-Tiny	Off	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	15	BD-Dance 2	Off	29	BD-Deep 88	Off	21	BD-Hip 3	Off	21	BD-Hip 3	Off
36	C2	138	FM El.Tom	Off	29	BD-Deep 88	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	13	BD-Squash	Off
37	C#2	141	PR-House06	Off	126	88-Rimshot	Off	141	PR-House06	Off	319	Rek-Jingle	Off
38	D2	139	Real El.Tom	Off	124	88-SD	Off	61	SD-Tiny	Off	65	SD-Vintage4	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	58	SD-Hip 5	Off	124	88-SD	Off	125	99-SD	Off	51	SD-Rap	Off
41	F2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	257	Tribe	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	128	88-HH Close	1	130	99-HH Close	1	99	HH-Old TiteClos	1
43	G2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	82	Tom Processed	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	129	88-HH Open	1	96	HH2 Open	Off	103	HH-AlpoClose	Off
45	A2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	123	88-BD	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	129	88-HH Open	1	131	99-HH Open	1	97	HH-OldClose1	1
47	B2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	282	Noise FM Mod	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	134	88-Conga	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	133	88-Tom	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	133	88-Tom	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	135	88-Clave	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	230	Finger Cymbal	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	230	Finger Cymbal	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-28: House Kit3			120-0-29: House Kit4			120-0-32: Jazz Kit			120-0-40: Brush Kit1		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	17	BD-House 1	Off	79	Tom 2-Floor	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	79	Tom 2-Floor	Off
11	B-1	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	79	Tom 2-Floor	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	78	Tom 2-Lo	Off
13	C#0	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	77	Tom 2-Hi	Off
14	D0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	32	SD-Dry 2	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	5	BD-Jazz	Off
16	E0	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
17	F0	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off	37	SD-Full Room	Off	121	FingerSnaps	Off
18	F#0	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	87	HH1 Closed2	1	86	HH1 Closed1	1
19	G0	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off	0	BD-Dry 1	Off	2	BD-Dry 3	Off
20	G#0	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off	32	SD-Dry 2	Off	43	SD-BrushTap1	7
22	A#0	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off	42	SD-BrushHit	Off	43	SD-BrushTap1	7
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	28	BD-Pop 99	Off	21	BD-Hip 3	Off	5	BD-Jazz	Off	6	BD-Pillow	Off
36	C2	24	BD-Dance 99	Off	11	BD-Gated	Off	4	BD-SoftRoom	Off	5	BD-Jazz	Off
37	C#2	141	PR-House06	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	D2	47	SD-Yowie	Off	31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off	43	SD-BrushTap1	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	42	SD-BrushHit	Off
40	E2	59	SD-Hip 6	Off	52	SD-Noise	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	45	SD-BrushSwirl	Off
41	F2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off
42	F#2	128	88-HH Close	1	128	88-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	90	HH1 Open 2	1
43	G2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off
44	G#2	128	88-HH Close	1	129	88-HH Open	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
46	A#2	129	88-HH Open	1	129	88-HH Open	1	91	HH1 Sizzle	1	95	HH2 FootOpen	1
47	B2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
48	C3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	111	CYM-99 Ride	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	105	Crash Cymbal 2	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note		120-0-41: Brush V.S.2			120-0-48: OrchestraK			120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	79	Tom 2-Floor	Off				17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	A#-1	79	Tom 2-Floor	Off				125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	79	Tom 2-Floor	Off				123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	78	Tom 2-Lo	Off				124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	77	Tom 2-Hi	Off				37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off
14	D0	32	SD-Dry 2	Off				48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	1
15	D#0	5	BD-Jazz	Off				0	BD-Dry 1	Off	0	BD-Dry 1	Off
16	E0	6	BD-Pillow	Off				12	BD-Tight	Off	12	BD-Tight	Off
17	F0	121	FingerSnaps	Off				31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off
18	F#0	86	HH1 Closed1	1				87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	G0	2	BD-Dry 3	Off				2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off				73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
21	A0	43	SD-BrushTap1	7				74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
22	A#0	43	SD-BrushTap1	7				283	Tubular	Off	283	Tubular	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off				225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	Off	119	SD-Orch.Roll	Off
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	86	HH1 Closed1	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	88	HH1 Foot	Off	87	HH1 Closed2	Off	87	HH1 Closed2	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	89	HH1 Open 1	7	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	112	Ride-Edge 1	Off	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
35	B1	5	BD-Jazz	Off	4	BD-SoftRoom	Off	2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off
36	C2	3→4	BD-Normal BD→SoftRoom	Off	116	BD-Orch.	Off	17	BD-House 1	Off	12	BD-Tight	Off
37	C#2	43	SD-BrushTap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	43→44	SD-BrushTap1→SD-BrushTap2	Off	120	SD-Orch.	Off	33	SD-Dry 3	Off	33	SD-Dry 3	Off
39	D#2	39→42	SD-Jazz Ring SD→BrushHit	Off	178	CastSingle	Off	337	Alkis	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	45→45	SD-BrushSwirl SD→BrushSwirl	Off	120	SD-Orch.	Off	68	SD-AmbiHop	Off	33	SD-Dry 3	Off
41	F2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	118	Timpani	Off	88	HH1 Foot	1	90	HH1 Open 2	1
43	G2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	118	Timpani	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	95	HH2 FootOpen	1	118	Timpani	Off	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	118	Timpani	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	112	Ride-Edge 1	Off	118	Timpani	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	118	Timpani	Off	352	Hollo 1	Off	301	Dbk-Tky-Open	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	118	Timpani	Off	353	Hollo 2	Off	300	Dbk-Tky-Mute	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	345	Darbuka 2	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	350	Darbuka D3	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	117	Orch Cymb	Off	339	Bandir Closed	Off	304	Douf-Dom-ak	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	353	Hollo 2	Off	307	Douf-Tek-ak 2	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	353	Hollo 2	Off	306	Douf-Tek-ak 1	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	305	Douf-rim-ak	Off	305	Douf-rim-ak	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	344	Darbuka 1 Closed	Off	328	Tabla-Dom	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	348	Darbuka D1	4	348	Darbuka D1	4
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	346	Darbuka 3	4	331	Tabla-Tak	4
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	349	Darbuka D2	Off	329	Tabla-Flam	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	330	Tabla-Rim	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	189	Tabla-Na	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	343	Darbuka 1 Tek5	Off	191	Tabla-Tin	Off
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	359	Tef 1	Off	318	Rek-dom-ak	Off
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	360	Tef 2	Off	321	Rik2	Off
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	320	Rik1	Off	320	Rik1	Off
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	322	Rik3	Off	322	Rik3	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	360	Tef 2	Off	322	Rik3	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	359	Tef 1	Off	319	Rek-Jingle	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	360	Tef 2	Off	360	Tef 2	Off
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	318	Rek-dom-ak	Off	318	Rek-dom-ak	Off
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	359	Tef 1	Off	359	Tef 1	Off
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	321	Rik2	Off	321	Rik2	Off
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	361	Tef 3	Off	322	Rik3	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	360	Tef 2	Off	319	Rek-Jingle	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	312	Bells Open	2	312	Bells Open	2
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	323	Sagat-HalfOpen	2	323	Sagat-HalfOpen	2
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	324	Sagat-Close	2	324	Sagat-Close	2
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	351	Davul	Off	351	Davul	Off
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	357	Ramazan DVL2	3	175	Djembe-Open	3

(continua nella prossima pagina)

(continua)

Note		120-0-41: Brush V.S.2			120-0-48: OrchestraK			120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
89	**F6**							356	Ramazan DVL1	3	175	Djembe-Open	3
90	**F#6**							358	Ramazan DVL3	3	301	Dbk-Tky-Open	3
91	**G6**							355	Kup 2	5	312	Bells Open	5
92	**G#6**							83	Tom Jazz Hi	5	323	Sagat-HalfOpen	5
93	**A6**							355	Kup 2	5	324	Sagat-Close	5
94	**A#6**							354	Kup 1	Off	351	Davul	Off
95	**B6**							2	BD-Dry 3	Off	5	BD-Jazz	Off
96	**C7**							354	Kup 1	Off	361	Tef 3	Off

Note		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-56: SFX Kit			120-0-64: Percus.Kit1			120-0-65: Latin P.Kit		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
0	C-1	257	Tribe	Off									
1	C#-1	142	Zap1	Off									
2	D-1	133	88-Tom	Off									
3	D#-1	123	88-BD	Off									
4	E-1	123	88-BD	Off									
5	F-1	22	BD-Hip 4	Off									
6	F#-1	23	BD-Pop Kick	Off									
7	G-1	19	BD-Hip 1	Off									
8	G#-1	18	BD-House 2	Off									
9	A-1	28	BD-Pop 99	Off									
10	A#-1	123	88-BD	Off									
11	B-1	138	FM El.Tom	Off									
12	C0	28	BD-Pop 99	Off									
13	C#0	27	BD-Amb.Rocker	Off									
14	D0	25	BD-Ambi Kick	Off				181	Guiro Short	Off			
15	D#0	24	BD-Dance 99	Off				209	Tambourin-Push	Off			
16	E0	23	BD-Pop Kick	Off				210	Tambourin-Pull	Off			
17	F0	22	BD-Hip 4	Off				211	Tambourin-Acc1	Off			
18	F#0	21	BD-Hip 3	Off				211	Tambourin-Acc1	Off	240	Hit It	Off
19	G0	19	BD-Hip 1	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	238	Yeah!-Solo	Off
20	G#0	18	BD-House 2	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	237	Yeah!	Off
21	A0	16	BD-Dance 3	Off				209	Tambourin-Push	Off	241	Uhhhh Solo	Off
22	A#0	15	BD-Dance 2	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	214	Triangle-Mute	7
23	B0	13	BD-Squash	Off				319	Rek-Jingle	Off	213	Triangle-Open	7
24	C1	30	BD-Klanger	Off				233	Flexatone	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	29	BD-Deep 88	Off				230	Finger Cymbal	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	29	BD-Deep 88	Off	0	BD-Dry 1	Off	197	Tsuzumi	Off	136	88-Cowbell	Off
27	D#1	123	88-BD	Off	296	Amp Noise	Off	172	BongoHi-Slap	Off	179	CastDouble	Off
28	E1	12	BD-Tight	Off	235	Chinese Gong	Off	173	BongoHi-Stk1	Off	178	CastSingle	Off
29	F1	29	BD-Deep 88	Off	153	DJ-BD Rub	Off	170	BongoLo-Stk	Off	121	FingerSnaps	Off
30	F#1	17	BD-House 1	Off	148	DJ-Scratch3c	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	121	FingerSnaps	Off
31	G1	14	BD-Dance 1	Off	154	DJ-SD Rub	Off	224	Agogo-Bell	Off	99	HH-Old TiteClos	Off
32	G#1	16	BD-Dance 3	Off	145	DJ-Scratch2	Off	273	Wind	Off	236	Metal Hit	Off
33	A1	20	BD-Hip 2	Off	286	GtCutNois1	Off	224	Agogo-Bell	Off	197	Tsuzumi	Off
34	A#1	26	BD-Amb.Crackle	Off	287	GtCutNois2	Off	174	BongoHi-Stk2	Off	197	Tsuzumi	Off
35	B1	29	BD-Deep 88	Off	292	E.GtrPick1	Off	200	Woodblock1	Off	197	Tsuzumi	Off
36	C2	17	BD-House 1	Off	294	Gtr Scratch1	Off	199	Claves	Off	116	BD-Orch.	1
37	C#2	23	BD-Pop Kick	Off	290	Dist.Slide1	Off	201	Woodblock2	Off	116	BD-Orch.	1
38	D2	12	BD-Tight	Off	291	Dist.Slide2	Off	225	Cowbell	Off	224	Agogo-Bell	Off
39	D#2	1	BD-Dry 2	Off	143	Zap2	Off	200	Woodblock1	Off	224	Agogo-Bell	Off
40	E2	2	BD-Dry 3	Off	258	GunShot 1	Off	179	CastDouble	Off	158	CongaLo-Open	Off
41	F2	7	BD-Woofer	Off	144	DJ-Scratch1	7	184	Baya-Open	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
42	F#2	3	BD-Normal	Off	145	DJ-Scratch2	7	217	Shaker1	Off	164	CongaHi-Slap1	Off
43	G2	0	BD-Dry 1	Off	74	DrumStickHit	Off	186	Baya-Mute1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
44	G#2	10	BD-Tubby	Off	143	Zap2	Off	182	MaracasPush	Off	137	88-Maraca	Off
45	A2	3	BD-Normal	Off	249	Click	Off	184	Baya-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
46	A#2	0	BD-Dry 1	Off	224	Agogo-Bell	Off	219	Cabasa-Up	Off	214	Triangle-Mute	2
47	B2	3	BD-Normal	Off	289	Fret Noise	Off	190	Tabla-Open	Off	213	Triangle-Open	2
48	C3	6	BD-Pillow	Off	286	GtCutNois1	Off	192	Tabla-Mute1	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
49	C#3	116	BD-Orch.	Off	287	GtCutNois2	Off	198	Vibraslap	Off	162	CongaHiMute	Off
50	D3	11	BD-Gated	Off	286	GtCutNois1	Off	189	Tabla-Na	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
51	D#3	10	BD-Tubby	Off	121	FingerSnaps	Off	214	Triangle-Mute	3	211	Tambourin-Acc1	Off
52	E3	8	BD-MondoKill	Off	246	Laughing	Off	116	BD-Orch.	Off	161	CongaHi-Open	Off
53	F3	10	BD-Tubby	Off	245	Scream	Off	213	Triangle-Open	3	170	BongoLo-Stk	Off
54	F#3	9	BD-Terminator	Off	256	Punch	Off	181	Guiro Short	Off	170	BongoLo-Stk	Off
55	G3	15	BD-Dance 2	Off	255	Heart-Beat	Off	311	Jingle Bell	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
56	G#3	138	FM El.Tom	Off	248	Footsteps 2	Off	180	Guiro Long	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
57	A3	133	88-Tom	Off	247	Footsteps 1	Off	232	Marc Tree LP	Off	174	BongoHi-Stk2	Off
58	A#3	29	BD-Deep 88	Off	244	Applause	Off	231	Marc Tree	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
59	B3	16	BD-Dance 3	Off	260	DoorCreak	Off	182	MaracasPush	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
60	C4	33	SD-Dry 3	Off	261	DoorSlam	Off	122	Hand Claps	Off	208	Timbale-Paila	Off
61	C#4	37	SD-Full Room	Off	145	DJ-Scratch2	Off	127	88-Claps	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
62	D4	38	SD-Off Center	Off	231	Marc Tree	Off	144	DJ-Scratch1	Off	208	Timbale-Paila	Off
63	D#4	39	SD-Jazz Ring	Off	262	Car Engine	Off	145	DJ-Scratch2	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
64	E4	31	SD-Dry 1	Off	263	Car Stop	Off	150	DJ-HitRub	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
65	F4	41	SD-Paper	Off	264	Car Pass	Off	234	SambaWhistle	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
66	F#4	65	SD-Vintage4	Off	265	Car Crash	Off	234	SambaWhistle	Off	318	Rek-dom-ak	Off
67	G4	69	SD-Brasser	Off	254	Crickets	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	318	Rek-dom-ak	Off
68	G#4	47	SD-Yowie	Off	266	Train	Off	166	CongaHeel	Off	318	Rek-dom-ak	Off
69	A4	49	SD-CrackerRoom	Off	281	Noise White	Off	161	CongaHi-Open	Off	319	Rek-Jingle	Off
70	A#4	46	SD-Big Rock	Off	267	Helicopter	Off	158	CongaLo-Open	Off	227	Mambo Bell	Off
71	B4	59	SD-Hip 6	Off	298	Swish Terra	Off	215	Cuica-Hi	Off	200	Woodblock1	Off
72	C5	48	SD-Processed	Off	258	GunShot 1	Off	216	Cuica-Lo	Off	201	Woodblock2	Off
73	C#5	50	SD-Dance	Off	269	MachineGun	Off	208	Timbale-Paila	Off	225	Cowbell	Off
74	D5	52	SD-Noise	Off	270	Laser gun	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	182	MaracasPush	Off
75	D#5	62	SD-Vintage1	Off	271	Explosion	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off	227	Mambo Bell	Off
76	E5	47	SD-Yowie	Off	252	Dog	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	219	Cabasa-Up	Off
77	F5	70	SD-Chili	Off	253	Gallop	Off	135	88-Clave	Off	217	Shaker1	Off
78	F#5	139	Real El.Tom	Off	250	Bird 1	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
79	G5	125	99-SD	Off	259	Rainstick	Off	121	FingerSnaps	Off	220	Cabasa-Down	Off
80	G#5	124	88-SD	Off	272	Thunder	Off	196	Taiko Rim	Off	220	Cabasa-Down	Off

(continua nella prossima pagina)

(continua)

Note		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-56: SFX Kit			120-0-64: Percus.Kit1			120-0-65: Latin P.Kit		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
81	**A5**	124	88-SD	Off	273	Wind	Off	195	Taiko Open	Off	220	Cabasa-Down	Off
82	**A#5**	125	99-SD	Off	281	Noise White	Off	143	Zap2	Off	334	Tambourin-Mute2	Off
83	**B5**	55	SD-Hip 2	Off	274	Stream	Off	119	SD-Orch.Roll	5	333	Tambourin-Open	5
84	**C6**	44	SD-BrushTap2	Off	275	Bubble	Off	120	SD-Orch.	5	332	Tambourin-Mute	5
85	**C#6**	43	SD-BrushTap1	Off	299	Cat	Off	117	Orch Cymb	6	332	Tambourin-Mute	6
86	**D6**	42	SD-BrushHit	Off	251	Bird 2	Off	117	Orch Cymb	6	333	Tambourin-Open	6
87	**D#6**	42	SD-BrushHit	Off	308	Growl	Off	336	Udu-f-open	Off	336	Udu-f-open	Off
88	**E6**	42	SD-BrushHit	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	175	Djembe-Open	Off
89	F6	45	SD-BrushSwirl	Off	277	Telephone Ring	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off
90	F#6	45	SD-BrushSwirl	Off	276	ChurchBell	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off
91	G6	45	SD-BrushSwirl	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	215	Cuica-Hi	Off
92	G#6	31	SD-Dry 1	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	180	Guiro Long	3
93	A6	33	SD-Dry 3	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3
94	A#6	46	SD-Big Rock	Off	281	Noise White	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3
95	B6	68	SD-AmbiHop	Off	258	GunShot 1	Off	155	Orchestra Hit	Off	216	Cuica-Lo	Off
96	C7	54	SD-Hip 1	Off	266	Train	Off	155	Orchestra Hit	Off	199	Claves	Off
97	C#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4
98	D7	56	SD-Hip 3	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4
99	D#7	67	SD-Vintage6	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5
100	E7	143	Zap2	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5
101	F7	58	SD-Hip 5	Off				155	Orchestra Hit	Off	324	Sagat-Close	5
102	F#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	311	Jingle Bell	Off
103	G7	69	SD-Brasser	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off
104	G#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off
105	A7	125	99-SD	Off				155	Orchestra Hit	Off	228	Sleigh Bell	2
106	A#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	340	Bongo Roll	6
107	B7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off
108	C8	50	SD-Dance	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off
109	C#8	50	SD-Dance	Off				290	Dist.Slide1	Off	17	BD-House 1	Off
110	D8	125	99-SD	Off				291	Dist.Slide2	Off	125	99-SD	Off
111	D#8	125	99-SD	Off				286	GtCutNois1	Off	29	BD-Deep 88	Off
112	E8	60	SD-Ringy	Off				287	GtCutNois2	Off	124	88-SD	Off
113	F8							292	E.GtrPick1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
114	F#8							293	E.GtrPick2	Off	48	SD-Processed	Off
115	G8							294	Gtr Scratch1	Off	0	BD-Dry 1	Off
115	G#8							295	Gtr Scratch2	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
117	A8							289	Fret Noise	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
118	A#8							288	Power Chord	Off	86	HH1 Closed1	Off
119	B8							288	Power Chord	Off	6	BD-Pillow	Off
120	C9							296	Amp Noise	Off	73	SideStickAmb	Off

		120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.
0	C-1						
1	C#-1						
2	D-1						
3	D#-1						
4	E-1						
5	F-1						
6	F#-1						
7	G-1						
8	G#-1						
9	A-1						
10	A#-1						
11	B-1						
12	C0	322	Rik3	Off			
13	C#0	321	Rik2	Off			
14	D0	320	Rik1	Off			
15	D#0	319	Rek-Jingle	Off			
16	E0	318	Rek-dom-ak	Off			
17	F0	303	Djembe-Bass	Off			
18	F#0	195	Taiko Open	Off			
19	G0	317	Pand-Pattern4	Off			
20	G#0	316	Pand-Pattern3	Off			
21	A0	315	Pand-Pattern2	Off	209	Tambourin-Push	Off
22	A#0	314	Pand-Pattern1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
23	B0	313	Pand-Open	Off	189	Tabla-Na	Off
24	C1	196→195	Taiko Rim→Taiko Open	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	197	Tsuzumi→Tsuzumi	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	175→175	Djembe-Open→Djembe-Open	Off	197	Tsuzumi	Off
27	D#1	177→176	Djembe-Slap→Djembe-Mute	Off	172	BongoHi-Slap	Off
28	E1	185→184	Baya-Ghe→Baya-Open	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
29	F1	186→187	Baya-Mute1→Baya-Mute2	Off	170	BongoLo-Stk	Off
30	F#1	188→303	Baya-Mute5→Djembe-Bass	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
31	G1	190→190	Tabla-Open→Tabla-Open	Off	224	Agogo-Bell	Off
32	G#1	191→194	Tabla-Tin→Tabla-Mute3	Off	273	Wind	Off
33	A1	192→193	Tabla-Mute1→Tabla-Mute2	Off	224	Agogo-Bell	Off
34	A#1	189→193	Tabla-Na→Tabla-Mute2	6	174	BongoHi-Stk2	Off
35	B1	192	Tabla-Mute1	Off	200	Woodblock1	Off
36	C2	116	BD-Orch.	Off	199	Claves	Off
37	C#2	257	Tribe	Off	201	Woodblock2	Off
38	D2	121	FingerSnaps	Off	225	Cowbell	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	200	Woodblock1	Off
40	E2	214	Triangle-Mute	1	179	CastDouble	Off
41	F2	213	Triangle-Open	1	184	Baya-Open	Off
42	F#2	179	CastDouble	Off	217	Shaker1	Off
43	G2	178	CastSingle	Off	186	Baya-Mute1	Off
44	G#2	179	CastDouble	Off	182	MaracasPush	Off
45	A2	180	Guiro Long	2	184	Baya-Open	Off
46	A#2	181	Guiro Short	2	219	Cabasa-Up	Off
47	B2	180	Guiro Long	2	190	Tabla-Open	Off
48	C3	198	Vibraslap	Off	192	Tabla-Mute1	Off
49	C#3	199	Claves	Off	198	Vibraslap	Off
50	D3	135	88-Clave	Off	189	Tabla-Na	Off
51	D#3	216→216	Cuica-Lo→Cuica-Lo	3	214	Triangle-Mute	3
52	E3	215→215	Cuica-Hi→Cuica-Hi	Off	116	BD-Orch.	Off
53	F3	202	TimbaleLo-Open	Off	213	Triangle-Open	3
54	F#3	200	Woodblock1	Off	181	Guiro Short	Off
55	G3	204	TimbaleLo-Rim	Off	311	Jingle Bell	Off
56	G#3	200	Woodblock1	Off	180	Guiro Long	Off
57	A3	203	TimbaleLo-Mute	Off	232	Marc Tree LP	Off
58	A#3	200	Woodblock1	Off	231	Marc Tree	Off
59	B3	205	TimbaleHi-Edge	Off	182	MaracasPush	Off
60	C4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	122	Hand Claps	Off
61	C#4	226	ChachaBell	Off	127	88-Claps	Off
62	D4	206	TimbaleHi-Rim1	Off	144	DJ-Scratch1	Off
63	D#4	227	Mambo Bell	Off	145	DJ-Scratch2	Off
64	E4	208→208	Timbale-Paila→Timbale-Paila	Off	150	DJ-HitRub	Off
65	F4	168	BongoLo-Open	Off	234	SambaWhistle	Off
66	F#4	225	Cowbell	Off	234	SambaWhistle	Off
67	G4	169	BongoLo-Slap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
68	G#4	225	Cowbell	Off	166	CongaHeel	Off
69	A4	171	BongoHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
70	A#4	174	BongoHi-Stk2	Off	158	CongaLo-Open	Off
71	B4	172→172	BongoHi-Slap→BongoHi-Slap	Off	215	Cuica-Hi	Off
72	C5	158→158	CongaLo-Open→CongaLo-Open	Off	216	Cuica-Lo	Off
73	C#5	160	CongaLoSlap	Off	208	Timbale-Paila	Off
74	D5	159	CongaLoMtSlp	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
75	D#5	163	CongaHiMtSlap	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
76	E5	161→161	CongaHi-Open→CongaHi-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
77	F5	162	CongaHiMute	Off	135	88-Clave	Off
78	F#5	166	CongaHeel	Off	136	88-Cowbell	Off
79	G5	164	CongaHi-Slap1	Off	121	FingerSnaps	Off
80	G#5	167	CongaToe	Off	196	Taiko Rim	Off
81	A5	165	CongaHi-Slap2	Off	195	Taiko Open	Off
82	A#5	224	Agogo-Bell	Off	143	Zap2	Off

(continua nella prossima pagina)

(continua)

		120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
Note		**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**
83	**B5**	224	Agogo-Bell	Off	119	SD-Orch.Roll	5
84	**C6**	183→182	MaracasPull→MaracasPush	Off	120	SD-Orch.	5
85	**C#6**	217→217	Shaker1→Shaker1	Off	117	Orch Cymb	6
86	**D6**	218→218	Shaker2→Shaker2	Off	117	Orch Cymb	6
87	**D#6**	221→220	Cabasa-Tap→Cabasa-Down	Off	336	Udu-f-open	Off
88	**E6**	219→221	Cabasa-Up→Cabasa-Tap	Off	155	Orchestra Hit	Off
89	F6	222→223	Caxixi-Hard→Caxixi-Soft	Off	155	Orchestra Hit	Off
90	F#6	209	Tambourin-Push	Off	155	Orchestra Hit	Off
91	G6	211→211	Tambourin-Acc1→Tambourin-Acc1	Off	155	Orchestra Hit	Off
92	G#6	210	Tambourin-Pull	Off	155	Orchestra Hit	Off
93	A6	212	Tambourin-Acc2	Off	155	Orchestra Hit	Off
94	A#6	228→228	Sleigh Bell→Sleigh Bell	Off	155	Orchestra Hit	Off
95	B6	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
96	C7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
97	C#7	229	RapSleighBell	Off	155	Orchestra Hit	Off
98	D7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
99	D#7	231	Marc Tree	5	155	Orchestra Hit	Off
100	E7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
101	F7	312	Bells Open	5	155	Orchestra Hit	Off
102	F#7	259	Rainstick	Off	155	Orchestra Hit	Off
103	G7	235	Chinese Gong	Off	155	Orchestra Hit	Off
104	G#7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
105	A7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
106	A#7	251	Bird 2	Off	155	Orchestra Hit	Off
107	B7	279	Cricket Spectrum	Off	155	Orchestra Hit	Off
108	C8	231	Marc Tree	Off	155	Orchestra Hit	Off
109	C#8				290	Dist.Slide1	Off
110	D8				214	Triangle-Mute	3
111	D#8				213	Triangle-Open	3
112	E8				233	Flexatone	Off
113	F8				312	Bells Open	Off
114	F#8				223	Caxixi-Soft	Off
115	G8				179	CastDouble	Off
115	G#8				179	CastDouble	Off
117	A8				121	FingerSnaps	Off
118	A#8				121	FingerSnaps	Off
119	B8				236	Metal Hit	Off
120	C9				236	Metal Hit	Off

PERFORMANCE

Tutte le Performance sono liberamente modificabili. Usate la seguente tabella come modello per i vostri banchi di Perfomance.

Nota: *Potete selezionare le Performance di Pa50SD via MIDI, inviando i corrispondenti messaggi di Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) e Program Change sul canale Control (vedi pagina 136).*

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	

MIDI SETUP

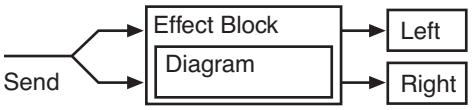
		DEFAULT	Master Kbd	Sequencer1	Sequencer 2	Accordion 1	Accordion 2	Accordion 3	Ext. Seq
MIDI IN Channel	1	S1_Tr 1	Global	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Global	Upp1	Upp1	S1_Tr 1
	2	S1_Tr 2	-	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Lower	Lower	Lower	S1_Tr 2
	3	S1_Tr 3	-	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Bass	-	Bass	S1_Tr 3
	4	S1_Tr 4	-	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-	Upp2	Upp2	S1_Tr 4
	5	S1_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	Upp3	Upp3	S1_Tr 5
	6	S1_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	-	-	S1_Tr 6
	7	S1_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	-	-	S1_Tr 7
	8	S1_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	-	-	S1_Tr 8
	9	S1_Tr 9	-	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-	Bass	-	S1_Tr 9
	10	S1_Tr 10	-	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	Drum	Drum	S1_Tr 10
	11	S1_Tr 11	-	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	Perc	Perc	S1_Tr 11
	12	S1_Tr 12	-	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	Acc1	Acc1	S1_Tr 12
	13	S1_Tr 13	-	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	Acc2	Acc2	S1_Tr 13
	14	S1_Tr 14	-	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	Acc3	Acc3	S1_Tr 14
	15	S1_Tr 15	-	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	Acc4	Acc4	S1_Tr 15
	16	S1_Tr 16	-	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	Acc5	Acc5	S1_Tr 16
MIDI OUT Channel	1	1 Upp1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp. 1
	2	Upp2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	-
	3	Upp3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	-
	4	Lower	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-
	5	-	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-
	6	-	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-
	7	-	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-
	8	-	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-
	9	Bass	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-
	10	Drum	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	-
	11	Perc	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	-
	12	Acc1	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	-
	13	Acc2	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	-
	14	Acc3	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	-
	15	Acc4	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	-
	16	Acc5	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	-
MIDI IN Velocity		Normal	Normal	Normal	Normal	110	110	Normal	Normal
Chord 1 Chann.		Off	1	Off	Off	2	2	2	Off
Chord 2 Chann.		Off	Off	Off	Off	3	3	3	Off

18. EFFETTI

Pa50SD è dotato di quattro potenti processori di effetti, a cui possono essere indirizzate le tracce interne, o il segnale in ingresso negli Audio Input.

SCHEMI

Le seguenti istruzioni mostrano per ogni tipo di effetto il percorso del segnale. Il segnale in arrivo dalle tracce (**Send**) è mono. Prima di entrare in un processore di effetti viene diviso in due "cavi" (**Left** e **Right**), ed elaborato in stereo. Il segnale esce poi in stereo, ed è inviato alle uscite Mix (Left&Right, le cuffie o gli altoparlanti incorporati).



SORGENTI DI MODULAZIONE DINAMICA

Il simbolo D-mod indica che una modulazione dinamica (Dynamic Modulation) può essere applicata al parametro corrispondente. La seguente tabella mostra le sorgenti di modulazione dinamica disponibili.

Sorgenti di modulazione	Annotazioni
Off	Nessuna modulazione
Gate1	
Gate1+Dmpr	
Gate2	
Gate2+Dmpr	
Note Nr	Numero di nota
Velocity	Dinamica
ATouch	After Touch
JS X	Joystick destra/sinistra
JS+Y: CC#01	Joystick in avanti
JS-Y: CC#02	Joystick indietro
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
MIDI(CC#16)	
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	Portamento Switch
Sostenu: #66	Pedale Sostenuto
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
Tempo	

FILTER/DYNAMIC

Effetti di filtro e controllo dinamico

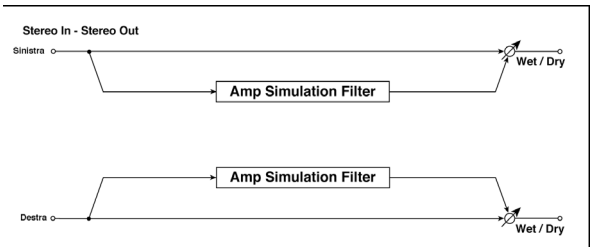
000: No Effect

Selezionate questa opzione quando non usate alcun effetto. I segnali in uscita dagli effetti di inserzione non vengono elaborati e la sezione degli effetti master è muta.

001: Amp Simulat

(Stereo Amp Simulation)

Questo effetto simula la risposta in frequenza caratteristica degli amplificatori per chitarra. E' efficace anche per suoni di organo e suoni percussivi.

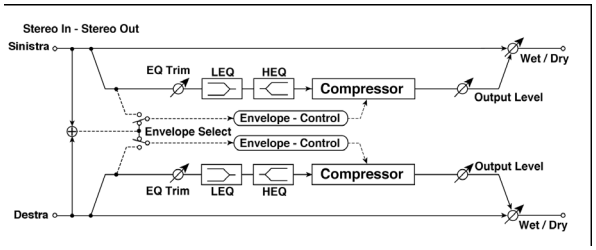


a	Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
b	W/D (Wet/Dry) Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

002: Compressor

(Stereo Compressor)

Questo effetto comprime il segnale in ingresso per regolarne il livello e dare un effetto "punchy". E' utile per chitarra, piano e suoni percussivi. Questo è un compressore stereo. Potete collegare i canali destro e sinistro o usare ogni canale separatamente.



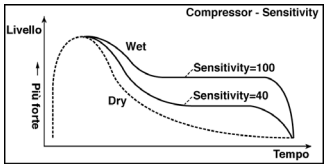
a	Envelope (Envelope Select) L/R Mix, L/R Individually Determina se i canali destro e sinistro siano collegati o usati separatamente☞	
b	Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 ☞
c	Attack Regola il livello di attacco	1...100 ☞
d	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 ☞,
	(Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di mod. per il livello di uscita del compressore	
	(Amount) –100...+100 Regola la quantità di mod. del livello di uscita del compressore	
e	Pre EQ Trim Regola il livello di ingresso dell' EQ	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno del Low EQ	–15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Regola il guadagno dell' High EQ	–15.0...+15.0dB
g	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale D-mod	
	(Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di modulazione del bilanciamento	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Envelope

Questo parametro seleziona se i canali destro e sinistro siano collegati per controllare simultaneamente i due segnali o se ogni canale sia controllato in modo indipendente.

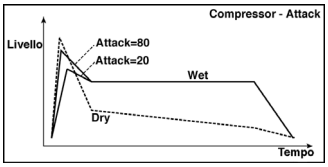
b: Sensitivity, d: Level

Il parametro "Sensitivity" regola la sensibilità del compressore. Se questo parametro è regolato su valori alti, i bassi livelli del suono vengono rialzati. Con un'alta sensibilità il livello generale del volume è alto. Per regolare il livello finale usate "Level".



c: Attack

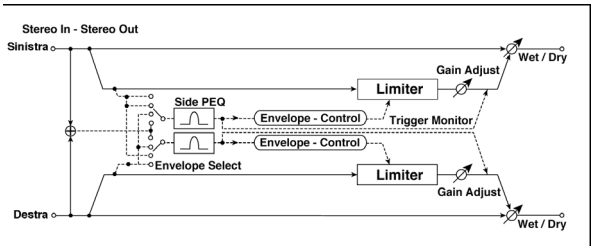
Questo parametro controlla il livello di attacco.



003: Limiter

(Stereo Limiter)

Il Limiter regola il livello del segnale in ingresso. E' simile al compressore ad eccezione del fatto che comprime solo il segnale che eccede un livello specifico e lo porta ad un livello al di sotto del picco. Il Limiter applica un EQ di tipo Peak al segnale trigger (che controlla il grado dell'effetto del Limiter stesso) consentendovi di regolare qualsiasi ampiezza di banda. Questo effetto è un Limiter stereo. Potete collegare i canali destro e sinistro o usare individualmente ogni canale.



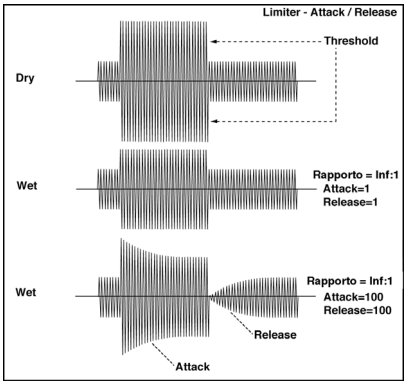
a	Envelope (Envelope Select) L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individuale Seleziona tra collegare i due canali, controllare solo dal canale destro, solo dal sinistro o ogni canale individualmente ☞	
b	Ratio 1.0:1...50.0:1, Inf:1 Regola il rapporto di compressione del segnale ☞	
c	Threshold –40...0dB Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compressore☞	
d	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 ☞
e	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 ☞
f	Side PEQ Insert Commuta On/Off il trigger del segnale dell'EQ	Off, On ☞
g	Trigger Monitor Off, On Commuta tra effect output monitor e trigger signal monitor ☞	
h	EQ (Side PEQ Cutoff) 20...12.00kHz Regola la frequenza centrale di EQ per il segnale di trigger ☞	
	Q Regola l'ampiezza di banda dell' EQ per il segnale di trigger	0.5...10.0
	G (Gain) Regola il guadagno dell' EQ per il segnale trigger	–18.0...+18.0dB
i	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita	–Inf, –38...+24dB ☞, D-mod
	(Source) Regola la sorgente di mod. per il guadagno	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quant. di mod. del guadagno in uscita.	–63...+63
j	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale	
	(Source) Off...Tempo Regola la sorgente di mod. del bilanciamento	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Envelope

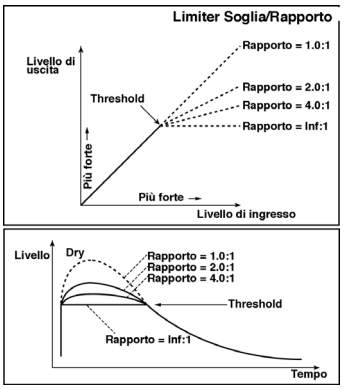
Quando per questo parametro viene selezionato il valore **L/R Mix** i canali sinistro e destro vengono collegati per controllare il Limiter usando il segnale miscelato. Se viene selezionato **L Only** (o **R Only**), i canali sinistro e destro vengono collegati ed il Limiter viene controllato solo dal canale destro (o sinistro). Con **L/R individually**, i canali destro e sinistro controllano il Limiter individualmente.

b: Ratio, c: Threshold, i: G.Adj

Questo parametro regola il "rapporto" di compressione del segnale. La compressione viene applicata solo quando il livello del segnale eccede il valore di soglia "Threshold".



Regolate il livello di uscita usando il parametro "Gain Adjust", in quanto la compressione causa una riduzione di livello generale.



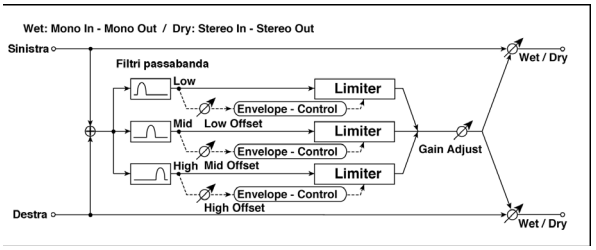
d: Attack, e: Release
Regolano il tempo di attacco e di rilascio. Un alto tempo di attacco fa in modo che la compressione venga applicata più lentamente.

f: Side PEQ Insert, h: EQ, h: Q, h: G
Questi parametri vengono usati per regolare l'EQ applicato al segnale di trigger.
Il Limiter determina se la compressione venga applicata o no basandosi sul segnale di trigger post-EQ l. Regolando l'equalizzatore potete far rispondere il Limiter ad ogni banda di frequenza.
g: Trigger Monitor
Regolando questo parametro su **On** il segnale di trigger viene inviato in uscita al posto del suono dell'effetto. Usate questo parametro per verificare il segnale di trigger con l'EQ applicato. La regolazione normale è **Off**.

004: MBandLimit

(Multiband Limiter)

Questo effetto applica il Limiter alla gamma bassa, media ed acuta del segnale in ingresso. Potete controllare dinamicamente ogni gamma per regolare la pressione sonora delle basse, delle medie e delle acute in un modo diverso dall'EQ.



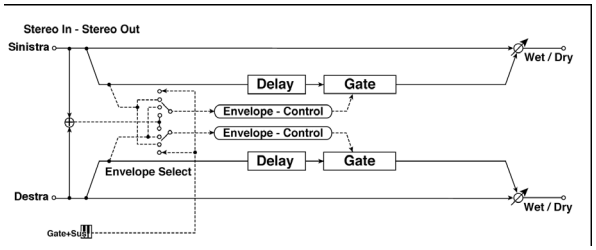
a	Ratio Regola il rapporto di compressione	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
b	Threshold Regola il livello al di sopra del quale la comp. viene applicata	–40...0dB ☞ Fx:003
c	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 ☞ Fx:003
d	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 ☞ Fx:003
e	Low Offset Guad. del segnale di trigger della gamma bassa	–40...0dB ☞
f	Mid Offset Guad. del segnale di trigger della gamma medi	–40...0dB ☞
g	High Offset Guad. del segnale di trigger della gamma alta	–40...0dB ☞
h	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del guad. in uscita	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità d mod. del guadagno in uscita	–63...+63
i	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

e: Low Offset, f: Mid Offset, g: High Offset
Questi parametri regolano il guadagno del segnale di trigger. Per esempio se non desiderate applicare compressione alla gamma alta, riducete il valore di "High Offset" al di sotto del livello di "Threshold". In questo modo il Limiter della gamma alta non risponde e la compressione non viene applicata.

005: Gate

(Stereo Gate)

Questo effetto tacita il segnale in ingresso se il suo livello è inferiore a quello specificato. Inoltre inverte le operazioni On ed Off del Gate, ed usa i messaggi di Nota On e Nota Off per attivare o disattivare il Gate.



a	Envelope (Envelope Select) Dmod, L/R Mix, L Only, R Only Seleziona dal controllo tramite la sorgente di mod., miscelando i segnali destro e sinistro, Only left ed Only righ ☞, D-mod	
b	Env. Dmod Src (Envelope Dmod Source) Off...G2+Dmp Seleziona la sortente di mod. che controlla il Gate quando Envelope = Dmod	
c	Threshold Regola il livello a cui il Gate viene applicato	0...100 ☞
d	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 ☞
e	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 ☞
f	Polarity Commuta tra non-reversed e reversed Gate On/Off	+, – ☞
g	Delay (Delay Time) Regola il tempo di delay dell'ingresso del Gate	0...100ms ☞
h	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig. D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Envelope, b: Env. Dmod Src

Il parametro "Envelope" seleziona se il Gate On/Off debba essere "triggerato" dal livello del segnale in ingresso, o controllato direttamente dalla sorgente di modulazione. Il parametro Src specifica la sorgente di modulazione selezionata fra **Off** e **G2+Dmod**.

Con "Envelope" = **L/R Mix**, la miscelazione dei canali destro e sinistro controlla il gate on/off. Quando sono selezionati **L Only** o **R Only** il Gate viene controllato da uno dei due segnali.

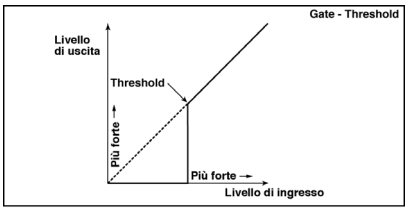
f: Polarity

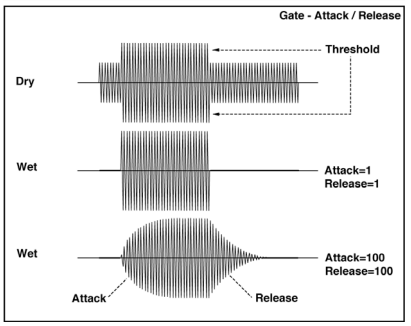
Questo parametro inverte le operazioni On/Off del Gate. Con un valore **negativo**, il Gate è chiuso quando il segnale in ingresso eccede il Threshold. Viene invertita anche l'operazione del Gate controllata dalla sorgente di modulazione.

c: Threshold, d: Attack, e: Release

Questo parametro regola il livello del segnale al di sotto del quale il Gate viene applicato quando "Envelope" è regolato su **L/R Mix**, **L Only**, o **R Only**.

I parametri Attack e Release regolano il tempo di attacco e di rilascio del Gate.





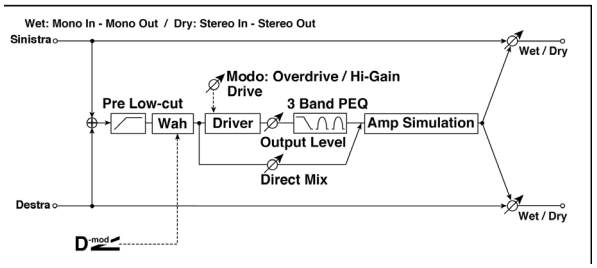
g: Delay

Questo parametro regola il tempo di ritardo dell'ingresso del Gate. Se il suono ha un attacco molto rapido, incrementate il tempo di ritardo in modo che il segnale venga inserito quando il Gate è già aperto. Ciò preserva la parte di attacco del suono.

006: OD/HGainWah

(Overdrive/Hi.Gain Wah)

Questo effetto di distorsione utilizza un modo Overdrive ed un modo Hi-Gain. Controllando l'effetto Wah, l'EQ a tre bande e l' amp simulation vi consentono di creare un suono distorto molto versatile. Questo effetto è adatto a suoni di chitarra e di organo.



a	Wah On/Off del Wahf	Off, On ☞, D-mod
	(Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di modulazione che commuta il Wah On/ Off	
	(Sw) Tggl, Mmnt Seleziona il modo di commutare per la sorgente di modulazione che commuta il Wah On/ Off ☞	
b	Sweep Rng (Wah Sweep Range) Regola la gamma di Wah	–10...+10 ☞, D-mod
	Src (Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di mod. che controlla il Wah ☞	
c	Mode (Drive Mode) Overdrive, Hi-Gain Commuta tra distorsione overdrive ed hi-gain	
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100 ☞
d	Pre Low-cut 0...10 Regola la quantità di taglio delle basse dell'ingresso di distorsione ☞	
e	Level (Output Level) Regola il livello di uscita	0...50 ☞, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod.per il livello di uscita	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita	–50...+50

f	Lo (Low Cutoff) Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	20...1.0kHz
	G (Gain) Table , “Regola il guadagno del Low EQ,” a pagina 186	–18...+18dB
g	M1 (Mid1 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	300...10.00kHz
	Q Regola l’ampiezza di banda del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	–18...+18dB
h	M2 (Mid2 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola l’ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	–18...+18dB
i	Direct Mix Regola la quantità di suono originale miscelata alla distorsione	0...50
	SpSim (Speaker Simulation) Commuta la speaker simulation On/Of	Off, On
j	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Wah
Il parametro Wah commuta l’effetto Wah On/Off.
a: (Sw)
Questo parametro regola come l’effetto Wah venga commutato On/Off dalla sorgente di modulazione.
Quando “(Sw)”= **Mmnt (Moment)**, l’effetto Wah è normalmente Off. Viene attivato solo quando premete il pedale o operate sul joystick della tastiera MIDI collegata.

MIDI Quando un valore per la sorgente di modulazione è inferiore a 64, viene selezionato “Off”, quando è superiore vene selezionato “On”.

Quando “(Sw)” = **Tggl (Toggle)**, l’effetto Wah viene commutato tra On e Off ogni volta che premete il pedale o operate sul joystick.

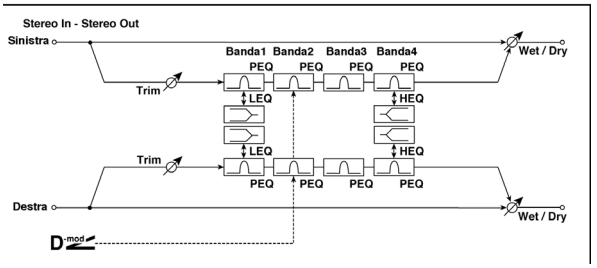
MIDI L’interruttore viene attivato o disattivato ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera il 64.

b: SweepRng, b: Src
Questo parametro regola la gamma dell’oscillazione della frequenza centrale del Wah. Un valore negativo inverte la direzione dell’oscillazione. La frequenza centrale del Wah può essere controllata dalla sorgente di modulazione specificata da “Src”.
d: Drive, e: Level
Il grado di distorsione viene determinato dal livello del segnale in ingresso e dalla regolazione di “Drive”. Alzando questa regolazione l’intero livello si alza. Usate il parametro “Level” per regolare il volume. Il parametro “Level” usa il livello del segnale in ingresso all’EQ. Se si verifica un sovraccarico all’EQ regolate il parametro “Level”.
d: Pre Low-cut
Tagliando il segnale nella gamma bassa prima di inserirlo nel Distortion si crea una distorsione più metallica.
g: Q, h: Q
Questi parametri regolano l’ampiezza di banda di ogni equalizzatore. Più alto il valore, più larga è la banda.

007: Param.4B Eq

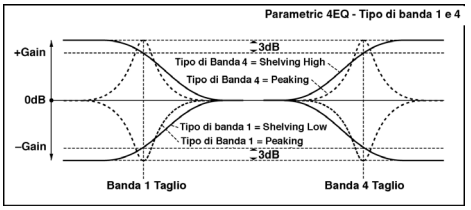
(Stereo Parametric 4-Band EQ)

Questo è un equalizzatore stereo parametrico a 4 bande. Potete selezionare il tipo peaking o il tipo shelving per le bande 1 e 4. Il guadagno della banda 2 può essere controllato dalla modulazione dinamica.



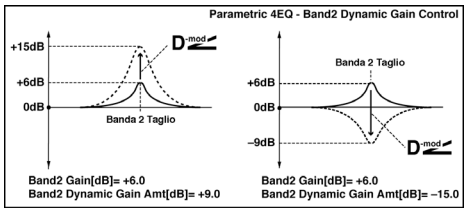
a	Trim Regola li livello di ingresso	0...100
b	B1 Type (Band1 Type) Seleziona il tipo di banda 1	Peaking, Shelving-Low ☞
c	B4 Type (Band4 Type) Seleziona il tipo di banda 4	Peaking, Shelving-High ☞
d	B2 Dyn.G Src (Band2 Dynamic Gain Source) Seleziona la sorgente di mod. del guadagno della banda 2	Off...Tempo ☞
	(Amount) Seleziona la quantità di mod. del guadagno della banda 2	–18...+18dB ☞
e	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l’ampiezza della banda 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	–18.0...+18.0dB
f	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...10.00kHz
	Q Regola l’ampiezza della banda 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	–18.0...+18.0dB ☞, D-mod
g	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l’ampiezza della banda 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	–18.0...+18.0dB
h	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l’ampiezza della banda 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	–18.0...+18.0dB
i	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

b: B1 Type, c: B4 Type
Seleziona il tipo di filtro per le bande 1 e 4.



d: B2 Dyn.G Src, d: (Amount), f: G

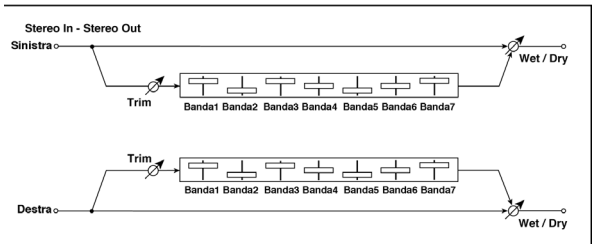
Potete controllare il guadagno della banda 2 usando la sorgente di modulazione.



008: Graph.7B Eq

(Stereo Graphic 7 Band EQ)

Questo è un equalizzatore grafico a 7 bande. La barra grafica della regolazione del guadagno per ogni banda vi dà una visione chiara delle risposte in frequenza. Potete selezionare una frequenza centrale per ogni banda fra dodici tipi a seconda del suono.



a	Type1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High Seleziona una combinazione di frequenze centrali per ogni banda ☞	
b	Trim Regola il livello di ingresso	0...100
c	(Band1) Regola il guadagno della banda 1	−18.0...+18.0dB
d	(Band2) Regola il guadagno della banda 2	−18.0...+18.0dB
e	(Band3) Regola il guadagno della banda 3	−18.0...+18.0dB
f	(Band4) Regola il guadagno della banda 4	−18.0...+18.0dB
g	(Band5) Regola il guadagno della banda 5	−18.0...+18.0dB
h	(Band6) Regola il guadagno della banda 6	−18.0...+18.0dB
i	(Band7) Regola il guadagno della banda 7	−18.0...+18.0dB
j	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	−100...+100

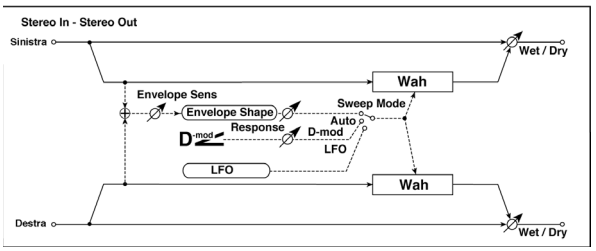
a: Type
Questo parametro seleziona una combinazione di frequenze centrali per ogni banda. La frequenza centrale di ogni banda viene indicata in alto sul display.

Indirizzando tre EQ grafici a 7 bande in serie con una regolazione pari a **7:Low**, **9:Mid** e **11:High** per ogni EQ, potete configurare un EQ grafico a 21 bande con una gamma da 80 Hz a 18kHz.

009: Wah/AutoWah

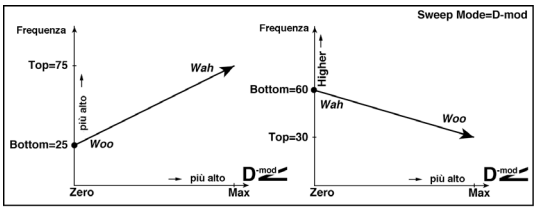
(Stereo Wah/Auto Wah)

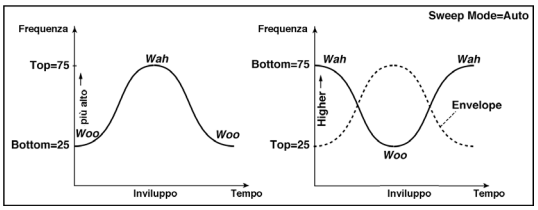
Questo effetto di Wah stereo vi consente di creare suoni dalla simulazione del pedale Wah “vintage” alla simulazione di auto Wah.



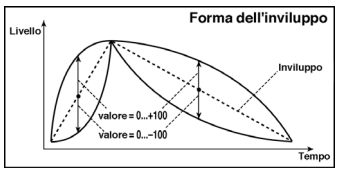
a	FreqBottm (Frequency Bottom) Regola il limite inferiore della frequenza centrale del Wah	0...100 ☞
	FreqTop (Frequency Top) Regola il limite superiore della frequenza centrale del Wah	0...100 ☞
b	Swp Mode (Sweep Mode) Seleziona il controllo fra auto-Wah,sorgente di mod. ed LFO	Auto, Dmod, LFO ☞, D-mod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. per il Wah quando Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
c	Response Regola la velocità di risposta quando Sweep Mode = Auto o D-mod	0...100
d	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Regola la sensibilità dell’ auto-Wah	0...100 ☞
e	Envelope Shape Regola la curva di oscillazione dell’ auto-Wah	−100...+100 ☞
f	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell’ LFO	0.02...20.00Hz ☞, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod.della velocità dell’ LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell’ LFO	−20.00...+20.00Hz
g	BPM/MIDI Sync Commuta tra l’uso della frequenza della velocità dell’LFO e l’uso del tempo e delle note	Off, On ☞, Sync
	BPM Seleziona il clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell’LFO	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞
	Times Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell’LFO	x1...x16 ☞
h	Resonance Regola la quantità di risonanza	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Commuta il filtro passabasso del Wah On/Off	Off, On
i	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	−100...+100

a: FreqBottm, a: FreqTop
L'ampiezza dell'ondulazione e la direzione del filtro Wah vengono determinate dalle regolazioni di "Frequency Top" e "Frequency Bottom".





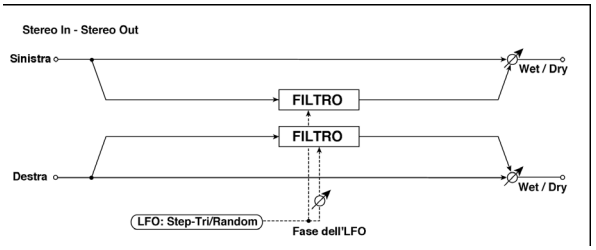
b: Swp Mode
Questo parametro cambia il modo di controllo del Wah. Regolando "Swp Mode" su **Auto** selezionerete un auto-Wah che oscilla in accordo alle variazioni dell'inviluppo del livello del segnale in ingresso. L' auto-Wah viene usato frequentemente per parti funk di chitarra e suoni di clavinet.
Quando "Swp Mode" è regolato su **Dmod**, potete controllare il filtro direttamente dalla sorgente di modulazione proprio come un pedale Wah.
Quando "Swp Mode"è regolato su **LFO**, l'effetto usa l' LFO per oscillare ciclicamente.
d: Envelope Sens
Questo parametro regola la sensibilità dell'auto-Wah. Incrementate il valore se il segnale in ingresso è troppo basso per oscillare. Riducetelo se il segnale in ingresso è troppo alto ed il filtro viene temporaneamente arrestato.
e: Envelope Shape
Determina la curva di oscillazione dell'auto-Wah.



f: lfoF, g: BPM/MIDI Sync
Quando "BPM/MIDI Sync"=**Off**, la velocità dell'LFO usa la regolazione del parametro lfoF. Quando "BPM/MIDI Sync"=**On**, la velocità dell'LFO segue le regolazioni di "BPM", "Base", e "Times".
g: BPM, g: Base, g: Times
Un ciclo di oscillazione dell'LFO viene ottenuto moltiplicando la durata della nota (𝅘𝅥𝅯….𝅝) (selezionata per "Base Note", in relazione al tempo specificato in = ("BPM", o il clock MIDI se "BPM" è regolato su **MIDI**) per il numero specificato nel parametro Times.

010: Random Filt
(Stereo Random Filter)

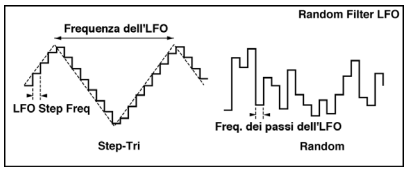
Questo filtro stereo passabanda usa una forma d'onda "step-shape"ed un LFO random per la modulazione. Potete creare un effetto speciale dall'oscillazione del filtro.



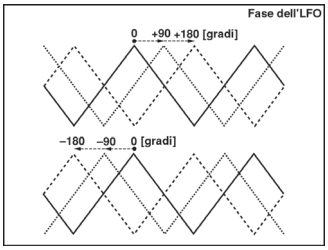
a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Step-Tri, Random ☞
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra sinistra e destra	–180...+180deg ☞
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz ☞, D-mod
	(Source) Seleziona la sorg. di mod. usata per la velocità dell'LFO e per quella dei passi dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	–20.00...+20.00Hz
d	Step (LFO Step Frequency) Regola la velocità dei passi dell' LFO (velocità che cambia in passi) ☞, D-mod	0.05...50.00Hz
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dei passi dell' LFO	–50.00...+50.00Hz
e	Manual Regola la frequenza centrale del filtro	0...100
	Resonance Regola la quantità di risonanza	0...100
f	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della freq. della veloc. dell'LFO e l'uso di tempo e note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009, ☞
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell' LFO☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅝
	Times Regola il numero di note che specificano la velocità dell' LFO☞ Fx:009	x1...x16
g	StepBase (Step Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dei passi dell'LFO☞, Sync	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅝
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dei passi dell'LFO☞	x1...x32
h	Depth Regola la profondità di mod. della frequenza centrale del filtro	0...100
	(Source) Selez. la sorgente di mod. della mod. del filtro	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della mod. del filtro	–100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet ☞, D-mod
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: LFO Wave, c: Freq, d: Step
Quando "LFO Wave" è regolato su **Step-Tri**, LFO è una forma d'onda step-shape, triangolare. Il parametro "Freq" parameter regola la velocità originale dell'onda triangolare. Cambiando il parametro "Step" potete regolare l'ampiezza dei passi.

Quando “LFO Wave” è regolato su **Random**, il parametro “Step” usa un ciclo di LFO casuale.



b: LFO Phase
Con l’Offset delle fasi destra e sinistra altera come la modulazione viene applicata ai canali sinistro e destro creando un effetto di oscillazione.

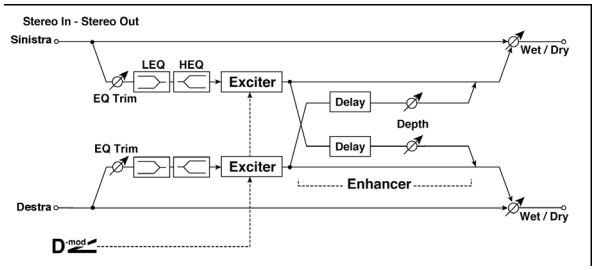


f: BPM, g: StepBase, g: Times
L’ampiezza di un passo dell’LFO, o il ciclo di un LFO random vengono ottenuti moltiplicando la durata di una nota (𝅘𝅥𝅯….) (selezionata per “StepBase”, in relazione al tempo specificato in “BPM”, o il tempo del Clock **MIDI** se “BPM” è regolato su MIDI) per il numero specificato nel parametro “Times”.
j: W/D
La fase del suono dell’effetto viene invertita regolando questo parametro su valori da **–Wet** a **–1:99**.

011: Excit/Enhan

(Stereo Exciter/Enhancer)

Questo effetto è una combinazione dell’Exciter, che aggiunge forza al suono dell’Enhancer, e gli dà presenza e apertura.



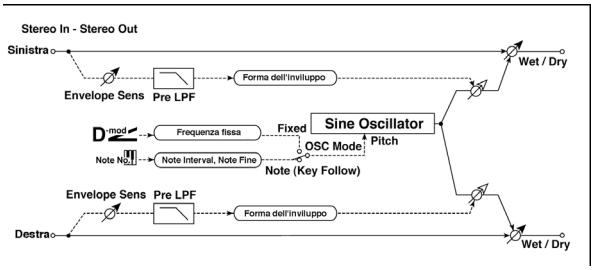
a	Blend (Exciter Blend) Regola l’intensità (profondità) dell’effetto Exciter	–100...+100 ☞,
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. dell’intensità dell’ Exciter	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. dell’intensità dell’ Exciter	–100...+100
b	Point (Emphatic Point) Regola la frequenza da enfatizzare	0...70 ☞, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della frequenza da enfatizzare	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della frequenza da enfatizzare	–70...+70
c	Enh Dly L (Enhancer Delay L) Regola il tempo di delay per il canale sinistro dell’Enhancerl	0.0...50.0ms ☞
d	Enh Dly R (Enhancer Delay R) [msec] Regola il tempo di delay per il canale destro dell’Enhancer	0.0...50.0ms ☞
e	Enh Dep (Enhancer Depth) Regola quale grado dell’effetto Enhancer viene applicato	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod.dell’ampiezza dell’ Enhancer	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. dell’ampiezza dell’ Enhancer	–100...+100
f	Pre EQ Trim Regola il livello di ingresso dell’ EQ	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , “Regola il guadagno del Low EQ,” a pagina 186	–15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , “Regola il guadagno dell’ High EQ,” a pagina 186	–15.0...+15.0dB
h	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet)-mod
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Blend
Questo parametro regola la profondità (intensità) dell’effetto Exciter. Valori positivi danno una frequenza del pattern da enfatizzare diversa da valori negativi.
b: Point
Questo parametro regola la frequenza da enfatizzare. A valori alti vengono enfatizzate le frequenze basse.
c: Enh Dly L, d: Enh Dly R
Questi parametri regolano il tempo di ritardo per i canali destro e sinistro dell’Enhancer. Specificando un delay leggermente diverso tra il canale destro ed il sinistro si ottengono un’immagine stereo, profondità ed ampiezza del suono.

012: Sub Oscill

(Stereo Sub Oscillator)

Questo effetto aggiunge frequenze molto basse al segnale in ingresso. E’ molto utile nella simulazione di suoni percussivi o nell’enfatizzazione di suoni gravi. Questo effetto è diverso dall’equalizzatore in quanto potete aggiungere armoniche molto gravi. Inoltre potete regolare la frequenza dell’oscillatore per farla coincidere con una particolare nota e usare l’effetto come un octaver.



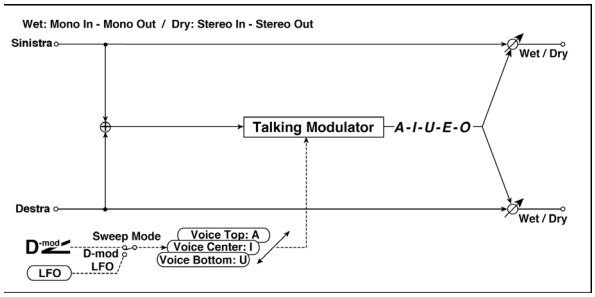
a	OSC Mode Determina se la frequenza dell’oscillatore segue le note o è fissa ☞	Note (Key Follow), Fixed
b	Note Interval Regola la differenza di intonazione tra la nota quando Mode=Note (Key Follow) ☞	–48...0
c	Fine (Note Fine) Regola finemente la frequenza dell’oscillatore	–100...+100 ☞
d	Fixed (Fixed Frequency) Regola la frequenza dell’oscillatore quando OSC Mode=Fixed D-mod	10.0...80.0Hz
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per l’oscillatore quando OSC Mode=Fixed	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della frequenza dell’oscillatore quando OSC Mode=Fixed	–80...+80Hz
e	Envelope Pre LPF Regola il limite superiore della gamma di frequenze a cui vengono aggiunte le armoniche gravi ☞	1...100
f	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Regola la sensibilità a cui le armoniche gravi vengono aggiunte	0...100
g	Envelope Shape Regola la curva del volume dell’oscillatore	–100...+100

h	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: OSC Mode, b: Note Interval, c: Fine
Il parametro “OSC Mode” seleziona il modo operativo dell’oscillatore. Quando è selezionato **Note (Key Follow)**, la frequenza dell’oscillatore viene determinata dal numero di nota e consente di usare l’oscillatore stesso come un octaver. Il parametro “Note Interval” regola l’offset dall’intonazione della nota originale a scatti di semitoni. Il parametro “Note Fine” vi consente di intonare a scatti di centesimi.
e: Envelope Pre LPF
Questo parametro regola il limite superiore della gamma di frequenze a cui vengono aggiunte le armoniche gravi. Regolatelo se non desiderate aggiungere armoniche alla gamma alta.

013: Talking Mod
(Talking Modulator)

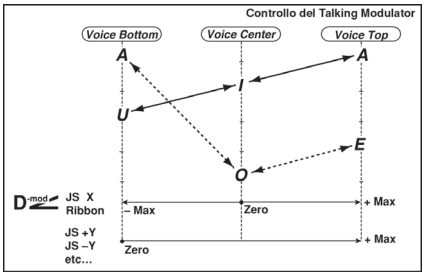
Questo effetto aggiunge un carattere inusuale, come una voce umana, al segnale in ingresso. Modulando il tono tramite la modulazione dinamica, potete creare un interessante effetto che suona come se una chitarra o un sintetizzatore parlasse.



a	Sweep Mode Commuta tra controllo tramite sorgente di mod. e tramite LFO	Dmod, LFO D-mod
b	Voice Control Controllo del Voice Pattern	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top
c	Control Src (Control Source) Seleziona la sorgente di mod. che controlla il Voice Pattern	Off...Tempo
d	Top (Voice Top) Seleziona il suono di una vocale al principio del controllo	A, I, U, E, O ☞
	Center (Voice Center) Seleziona il suono di una vocale al centro del controllo	A, I, U, E, O ☞
	Bottom (Voice Bottom) Seleziona il suono di una vocale al termine del controllo	A, I, U, E, O ☞
e	Formant Shift Regola la frequenza a cui l’effetto è applicato	–100...+100 ☞
f	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell’LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell’LFO	Off...Tempo
	(Amount) regola la quant. di mod. della velocità dell’LFO	–20.00...+20.00Hz
g	BPM/MIDI Sync Commuta tra l’uso della frequenza dell’ LFO e l’uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell’ LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩.3, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥. ☞ Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la velocità dell’LFO	1...16 ☞ Fx:009

h	Resonance Regola il livello di risonanza del Voice Pattern	0...100 ☞
i	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

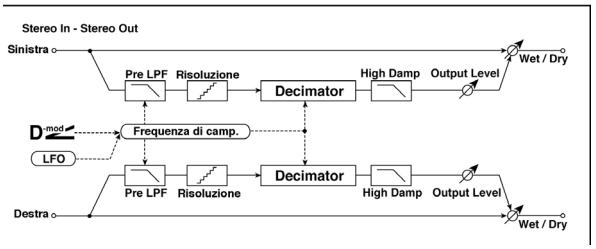
d: Top, d: Center, d: Bottom
Questi parametri assegnano le vocali all’inizio, al centro ed al termine del controllo.
Es.: quando “Top”=**A**, “Center”=**I**,e “Bottom”=**U**:
Se “Sweep Mode”è regolato su **Dmod** e“Control Src” su **JSX**, muovendo il joystick della tastiera MIDI collegata da destra a sinistra la voce cambierà da “a” a “I” e poi “u”.
Se Sweep Mode è regolato su **LFO**, il suono cambia ciclicamente da “ala “i,” “u,” “i,” poi “a.”



e: Formant Shift
Questo parametro regola il livello della frequenza a cui l’effetto viene applicato. Se desiderate applicare l’effetto alla gamma alta, selezionate un valore alto. Per applicare l’effetto alla gamma bassa selezionate un valore basso.
h: Resonance
Questo parametro regola l’intensità della risonanza del Voice Pattern. Un valore alto dà più carattere al suono.

014: Decimator
(Stereo Decimator)

Questo effetto crea un suono sporco tipico di un campionatore economico abbassando la frequenza di campionamento e riducendo la quantità di bit. Potete anche simulare il rumore tipico del campionatore (aliasing).



a	Pre LPF Seleziona se il rumore armonico causato dalla diminuzione della frequenza di campionamento venga generato o no	Off, On ☞
b	High Damp Regola il rapporto di taglio della gamma alta	0...100%
c	Fs (Sampling Frequency) Regola la frequenza di campionamento	1.00k...48.00kHz D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della frequenza di campionamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della frequenza di campionamento	–48.00k...+48.00kHz
d	Resolution Regola la quantità di bit	4...24 ☞

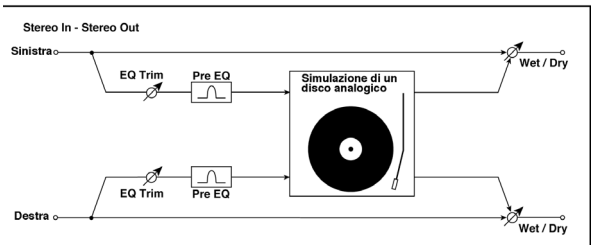
e	Level (Output Level) Regola il livello di uscita	0...100 ☞,)-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il liv. di uscita	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. per il livello di uscita	–100...+100
f	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz)-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	–20.00...+20.00Hz
g	Depth Regola la profondità e della mod. dell'LFO sulla frequenza di campionamento	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. dell'LFO della freq. di campionamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. dell' LFO sulla freq. di campionamento	–100...+100
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Pre LPF
e un campionatore con una frequenza di campionamento molto bassa riceve un suono molto acuto che non potrebbe essere udito durante il riascolto, esso può generare un rumore che non è relativo al suono originale. Per prevenire la generazione di questo rumore regolate "Pre LPF" su **ON**.
Se regolate "Fs" su circa **3kHz** e regolate "Pre LPF" su **OFF**, potete creare un suono simile ad un modulatore ad anello.
d: Resolution, e: Output Level
Se regolate un valore più basso per il parametro "Resolution", il suono potrebbe risultare distorto. Inoltre anche il volume potrebbe essere variato.
Usate "Level" per regolare il livello.

015: Analog Rec

(Stereo Analog Record)

Questo effetto simula il rumore causato dai graffi e dalla polvere sui dischi analogici. Inoltre riproduce alcune modulazioni causate da un giradischi un po' incurvato.



a	Speed Seleziona l' r.p.m. del disco	33 1/3, 45, 78RPM
b	Flutter Regola la profondità di modulazione	0...100 ☞
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	EQ (Pre EQ Cutoff) Regola la frequenza centrale dell' EQ	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda dell' EQ	0.5...10.0
	G (Gain) Regola il guadagno dell' EQ	–18.0...+18.0dB
e	Noise Density Regola la densità del rumore	0...100
f	Noise Tone Regola il tono del rumore	0...100
g	NoiseLvl (Noise Level) Regola il livello del rumore	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorg. di mod. per il liv. del rumore	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello del rumore	–100...+100
h	ClickLvl (Click Level) Regola il livello del click noise	0...100 ☞,)-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il livello del click noise	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello del click noise	–100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185)-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

b: Flutter
Questo parametro vi consente di regolare la profondità della modulazione causata da un giradischi incurvato.
h: ClickLvl
Questo parametro vi consente di regolare il livello del click noise che si verifica ad ogni rotazione del giradischi. Questa simulazione riproduce il rumore del disco ed il rumore generato dopo che la musica registrata sul vinile è terminata.

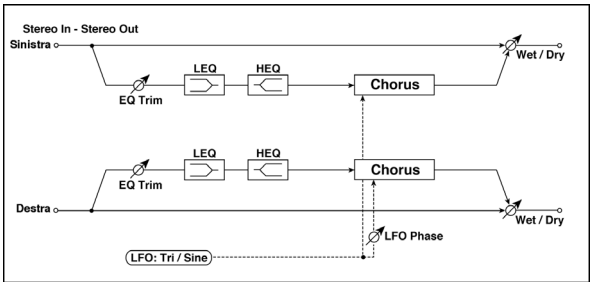
PITCH/PHASE MOD.

Pitch/phase modulation effects

016: Chorus

(Stereo Chorus)

Questo effetto aggiunge calore e definizione al suono modulando il tempo di ritardo del segnale in ingresso. Potete dare apertura al suono con un offset delle fasi degli LFO destro e sinistro l'uno sull'altro.



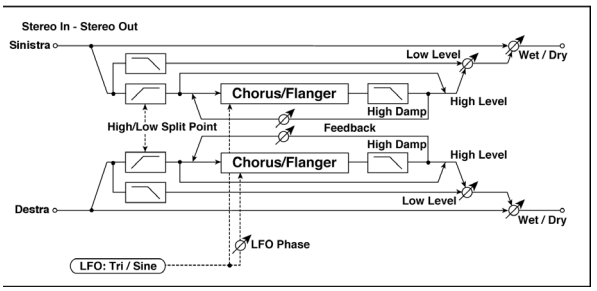
a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra ☞ Fx:010	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell' LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell' LFO ☞ Fx:009	1...16
e	L Dly (L Pre Delay) Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...50.0ms ☞
	R Dly (R Pre Delay) Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...50.0ms ☞
f	Depth Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità dell'LFO	–100...+100
g	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
h	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15.0...+15.0dB
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 ☞ Fx:010, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

e: L Dly, e: R Dly
Regolando individualmente i tempi di ritardo destro e sinistro potete controllare l'immagine stereo.

017: Harm.Chorus

(Stereo Harmonic Chorus)

Questo effetto applica il chorus solo alle frequenze più alte. Può essere usato per applicare un effetto di chorus ad un suono di basso senza renderlo più sottile. Potete inoltre usare quest'effetto con feedback come un flanger.



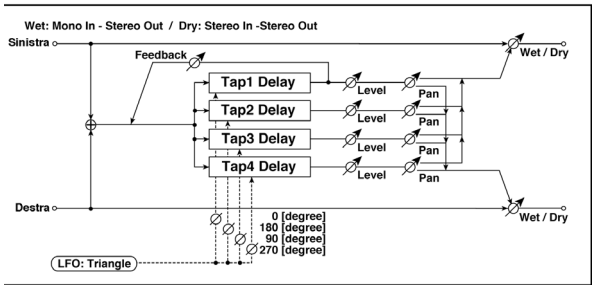
a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra ☞ Fx:010	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Seleziona la sorg; di mod. della velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell'LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell'LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO ☞ Fx:009	1...16
e	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo dal segnale originale	0.0...50.0ms
	Hi/Lo Split (High/Low Split Point) Regola il punto di split della frequenza tra la gamma alta e bassa ☞	1...100
f	Depth Regola la profondità della modulazione dell' LFO	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità di mod. dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità di mod. dell'LFO	–100...+100
g	Feedback Regola la quantità di feedback del blocco chorus	–100...+100 ☞
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di high range damping del blocco chorus	0...100%
h	Lo Level (Low Level) Regola il livello di uscita della gamma bassa	0...100
	Hi Level (High Level) Regola il livello di uscita della gamma alta	0...100
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

e: Hi/Lo Split
Questo parametro regola la frequenza che separa la gamma bassa e la gamma alta. Solo la gamma alta viene inviata al blocco chorus.
g: Feedback
Regola la quantità di feedback del blocco chorus. Aumentando il feedback potrete usare l'effetto come un flanger.

018: MTap Ch/Dly

(Multitap Chorus/Delay)

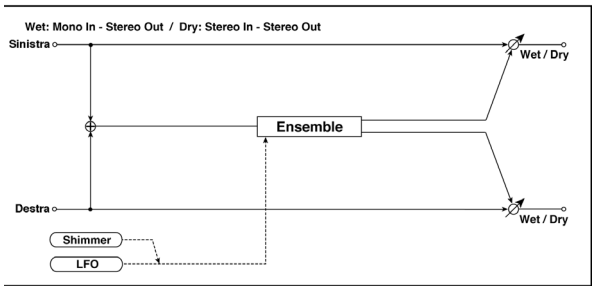
Questo effetto ha quattro blocchi di chorus con fasi diverse dell'LFO. Potete creare un'immagine stereo complessa regolando il tempo di ritardo, la profondità, il livello di uscita ed il pan individualmente per ogni blocco. Potete inoltre fissare alcuni blocchi per combinare effetti di chorus e di delay.



a	LFO Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...13.00Hz
b	T1(000) (Tap1 Delay) Regola il tempo di rit. del Tap1 (LFO phase=0 d.)	0...570ms
	D (Depth) Regola la profondità del chorus del Tap1	0...30
	L (Level) Regola il livello di uscita del Tap 1	0...30
	P (Pan) Regola l'immagine stereo del Tap1	L6...L1, C, R1...R6
c	T2(180) (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2 (LFO phase=180 gradi)	0...570ms
	D (Depth) Regola la profondità del chorus del Tap2	0...30
	L (Level) Regola il livello di uscita del Tap2	0...30
	P (Pan) Regola l'immagine stereo del Tap2	L6...L1, C, R1...R6
d	T3(090) (Tap3 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap3 (LFO phase=90 gradi)	0…570ms
	D (Depth) Regola la profondità del chorus del Tap3	0...30
	L (Level) Regola il livello di uscita del Tap3	0...30
	P (Pan) Regola l'immagine stereo del Tap3	L6...L1, C, R1...R6
e	T4(270) (Tap4 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap4 (LFO phase=270 gradi)	0...570ms
	D (Depth) Regola la profondità del chorus del Tap4	0...30
	L (Level) Regola il livello di uscita del Tap4	0...30
	P (Pan) Regola l'immagine stereo del Tap4	L6...L1, C, R1...R6
f	T1 Fb (Tap1 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap1	–100...+100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della quantità di feedback del Tap 1 e del bilanciamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di feedback e la quantità di mod. del Tap1	–100...+100
g	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

019: Ensemble

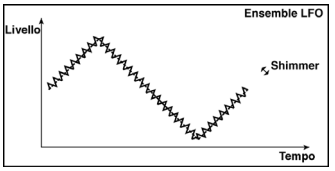
Questo effetto Ensemble ha tre blocchi di chorus che usano l'LFO per creare una sottile oscillazione e dare profondità tridimensionale ed apertura al suono, in quanto il segnale esce a sinistra, a destra ed al centro.



a	Speed Regola la velocità dell'LFO	1...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell' LFO	–100...+100
b	Depth Regola la profondità della mod. dell'LFO	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità di mod. dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità di mod. dell'LFO	–100...+100
c	Shimmer Regola la quantità di shimmering della forma d'onda dell' LFO	0...100
d	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

c: Shimmer

Questo parametro regola la quantità di "shimmering". Incrementando il valore lo shimmering aumenta e l'effetto chorus diviene più ricco e complesso.

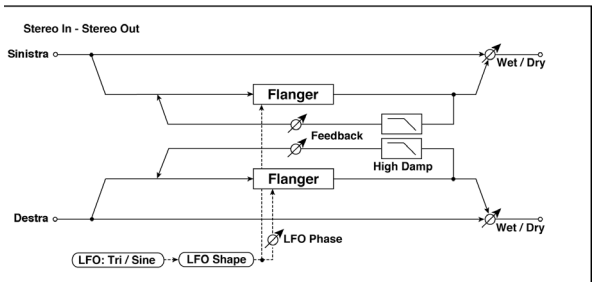


020: Flanger

(Stereo Flanger)

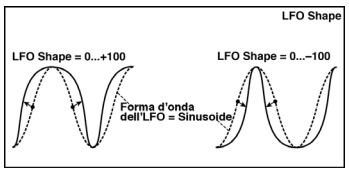
Questo effetto dà un'ondulazione ed un movimento significativi al suono. E' più efficace se applicato a suoni con molte armoniche. E' un flanger stereo. Potete dare maggiore aper-

tura al suono con un offset della fase degli LFO sinistro e destro l'uno sull'altro.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina quanto la forma d'onda dell'LFO venga cambiata ☞	–100...+100
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra sinistra e destra ☞ Fx:010	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Seleziona la sorg. di mod. per la vel. dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell'LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e dell'uso di tempo e note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell'LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO ☞ Fx:009	1...16
e	Delay (Delay Time) Regola il tempo di ritardo dal suono originale	0.0...50.0ms
f	Depth Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
g	Feedback Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞
h	High Damp Regola la quantità di feedback damping nella gamma alta ☞	0...100%
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 ☞ Fx:010, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Shape
Cambiando la forma d'onda dell'LFO controlla i picchi di ondulazione dell'effetto flanging.



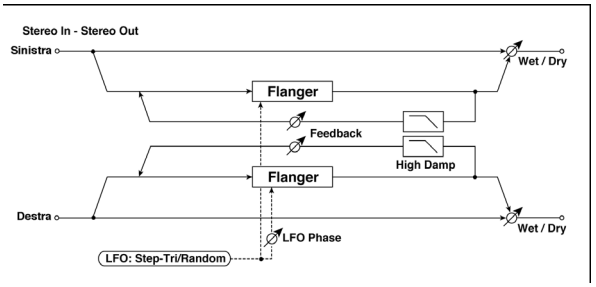
g: Feedback, i: W/D
La forma del picco del valore di "Feedback" positivo o negativo è diversa. Le armoniche vengono enfatizzate quando il suono dell'effetto è miscelato con il suono originale se regolate un valore positivo per "Feedback" e "Wet/Dry", e se regolate un valore negativo per "Feedback" e "Wet/Dry".

h: High Damp
Questo parametro regola la quantità di damping del feedback nella gamma alta. Incrementando il valore le armoniche nella gamma alta vengono tagliate.

021: RandomFlang

(Stereo Random Flanger)

L'effetto stereo usa una forma d'onda a scaletta ed un LFO random per la modulazione, creando un effetto di flanging.

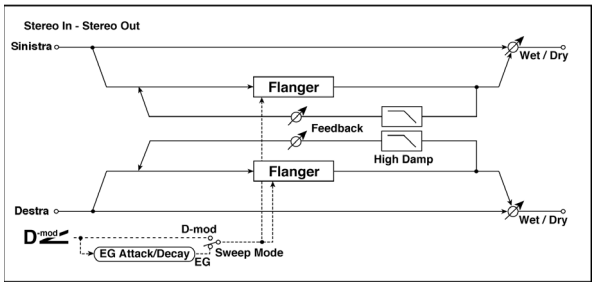


a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Step-Tri, Random ☞ Fx:010
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell' LFO tra sinistra e destra ☞ Fx:010	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO ☞ Fx:010, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. usate per la velocità dell'LFO e quella dei passi	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell'LFO	–20.00...+20.00Hz
d	Step (LFO Step Frequency) Regola la velocità dei passi dell' LFO (velocità che cambia in passi ☞ Fx:010, D-mod	0.05...50.00Hz
	(Amount) Regola la quantità di modulazione della velocità dei passi dell'LFO	–50.00...+50.00Hz
e	Delay (Delay Time) Regola il tempo di ritardo dal suono originale	0.0...50.0ms
	Depth Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
f	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso di tempo e note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009, 010
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell'LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Regola le note che specificano la vel. dei passi dell' LFO ☞ Fx:009	1...16
g	Step Base (Step Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell'LFO ☞ Fx:010, Sync	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Regola le note che specificano la vel. dei passi dell' LFO ☞ Fx:010	1...32
h	Feedback Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞ Fx:020
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di feedback damping nella gamma alta ☞ Fx:020	0...100%
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 ☞ Fx:010, 020, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

022: Envel.Flang

(Stereo Envelope Flanger)

Questo Flanger usa un generatore di inviluppo per la modulazione. Potete ottenere lo stesso andamento di flanger ogni volta che suonate. Potete inoltre controllare il Flanger direttamente usando la sorgente di modulazione.



a	L Dly Bottom (L Delay Bottom) Regola il limite inferiore del tempo di ritardo del canale sinistro ☞ Fx:009	0.0...50.0ms
b	L Dly Top (L Delay Top) Regola il limite superiore del tempo di ritardo del canale sinistro ☞ Fx:009	0.0...50.0ms
c	R Dly Bottom (R Delay Bottom) Regola il limite inferiore del tempo di ritardo del canale destro ☞ Fx:009	0.0...50.0ms
d	R Dly Top (R Delay Top) Regola il limite superiore del tempo di ritardo del canale destro ☞ Fx:009	0.0...50.0ms
e	Swp Mode (Sweep Mode) Determina se il flanger venga controllato dal generatore di inviluppo o dalla sorgente di modulazione ☞, D-mod	EG, Dmod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. che avvia l' EG (quando è selezionato EG per Sweep Mode), o la sorgente di modulazione che fa oscillare il flanger (quando è selezionato D-mod per Sweep Mode) ☞	Off...Tempo
f	EG Attack Regola la velocità di attacco dell'EG	1...100 ☞
g	EG Decay Regola la velocità di decadimento dell'EG	1...100 ☞
h	Feedback Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞ Fx:020
i	High Damp Regola la quantità di feedback damping nella gamma alta ☞ Fx:020	0...100%
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 ☞010, 020, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

e: Swp Mode, e: Src

Questo parametro gestisce il modo di controllo del flanger. Con "Sweep Mode" = **EG**, il flanger oscilla usando il generatore di inviluppo. Questo inviluppo è compreso in quello del flanger, e non relativo a quelli di Pitch, Filter o Amp. Il parametro "Src" seleziona la sorgente che avvia l'inviluppo. Se, per es., selezionate **Gate**, il generatore di inviluppo si avvia quando viene ricevuto un messaggio di Nota On.

Quando "Swp Mode" = **Dmod**, la sorgente di modulazione può controllare direttamente il flanger. Selezionate la sorgente di modulazione usando il parametro "Src.

MIDI L'effetto è off quando il valore della sorgente di modulazione specificata in "Src" è minore di 64. IL generatore di inviluppo viene avviato quando il valore cambia da 63 o meno a 64 o più.

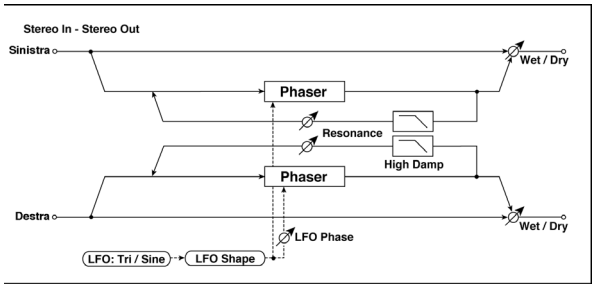
f: EG Attack, g: EG Decay

Attack e Decay speed sono i soli parametri di questo EG.

023: Phaser

(Stereo Phaser)

Questo effetto crea un'ondulazione spostando la fase. E' molto efficace con suoni di piano elettrico. Potete dare apertura al suono con un offset alla fase dei canali destro e sinistro.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina quando la forma d'onda dell' LFO sia cambiata ☞ Fx:020	–100...+100
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell' LFO tra destra e sinistra ☞ Fx:010	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell'LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo d note che specificano la vel. dell'LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3, ♩. ☞ Fx:009
	Times Regola il tipo di note che specificano la velocità dell' LFO ☞ Fx:009	1...16
e	Manual Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
f	Depth Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per la profondità di mod. dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. per la profondità di mod. dell' LFO	–100...+100
g	Resonance Regola la quantità di risonanza	–100...+100 ☞
h	High Damp [%] Regola la quantità di damping della risonanza nella gamma alta ☞	0...100%
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 ☞ Fx:010, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

g: Resonance, i: W/D

Le forme del picco del feedback positivo o negativo sono diverse. Le armoniche vengono enfatizzate quando il suono dell'effetto viene miscelato al suono originale, se regolate un valore positivo o negativo per "Resonance" e "W/D".

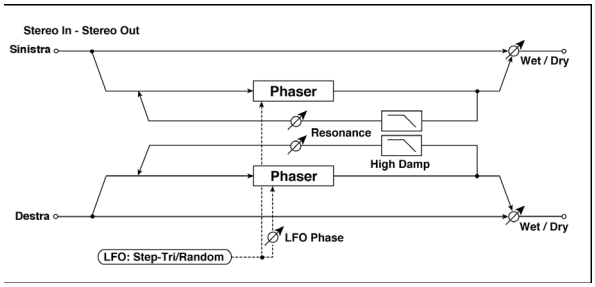
h: High Damp

Questo parametro regola la quantità di damping della risonanza nella gamma alta. Incrementando il valore, le armoniche della gamma alta vengono tagliate.

024: RandomPhser

(Stereo Random Phaser)

Questo è un phaser stereo. L'effetto usa una forma d'onda a scaletta ed un LFO random per la modulazione e crea un effetto di phasing unico.

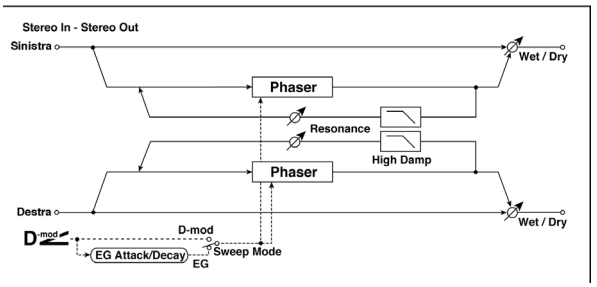


a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Step-Tri, Step-Sin, Random ☞ Fx:010
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra	–180...+180deg ☞ Fx:010
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:010, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente dimod. comunemente usata per la velocità dell'LFO e dei suoi pass	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di modulazione della velocità dell'LFO	–20.00...+20.00Hz
d	Freq (LFO Step Frequency) Regola la velocità dei passi dell' LFO	0.05...50.00Hz ☞ Fx:010, D-mod
	(Amount) Regola la quantità di modulazione dei passi dell' LFO	–50.00...+50.00Hz
e	Manual Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Depth regola la profondità della modulazione dell'LFO	0...100
f	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞009, 010
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell'LFO	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16 ☞ Fx:009
g	Step Base (Step Base Note Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dei passi dell'LFO	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝 ☞ Fx:010, Sync
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dei passi dell'LFO ☞ Fx:010	1...32
h	Resonanc (Resonance) Regola la quantità di risonanza	–100...+100 ☞ Fx:023
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della risonanza nella gamma alta	0...100% ☞ Fx:023
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, 023, D-mod
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

025: Envel.Phser

(Stereo Envelope Phaser)

Questo phaser stereo usa un inviluppo per la modulazione. Potete ottenere lo stesso pattern di phaser ogni volta che suonate. Potete inoltre controllare direttamente il phaser usando la sorgente di modulazione.

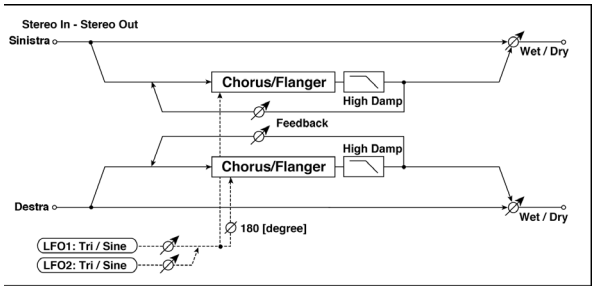


a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) Regola il limite inferiore della gamma di frequenze dell'effetto sul canale sinistro	0...100 ☞ Fx:009
b	L Manu Top (L Manual Top) Regola il limite superiore della gamma di frequenze dell'effetto sul canale sinistro	0...100 ☞ Fx:009
c	R Manu Bottom (R Manual Bottom) Regola il limite superiore della gamma di frequenze dell'effetto sul canale-destroo	0...100 ☞ Fx:009
d	R Manu Top (R Manual Top) Regola il limite superiore della gamma di frequenze dell'effetto sul canale destro	0...100 ☞ Fx:009
e	Swp Mode (Sweep Mode) Determina se il flanger viene controllato dall'inviluppo o dalla sorgente di modulazione	EG, Dmod ☞ Fx:022, D-mod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di modulazione che avvia l'EG (quando è selezionato EG per Sweep Mode), o la sorgente di mod. che fa oscillare il flanger (quando è selezionato D-mod per Sweep Mode)	Off...Tempo
f	EG Attack Regola la velocità di attacco dell'EG	1...100 ☞ Fx:022
g	EG Decay Regola la velocità di decadimento dell' EG	1...100 ☞ Fx:022
h	Resonance Regola la quantità di risonanza	–100...+100 ☞ Fx:023
i	High Damp Regola la quantità di damping della risonanza nella gamma alta	0...100% ☞ Fx:023
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, 023, D-mod
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

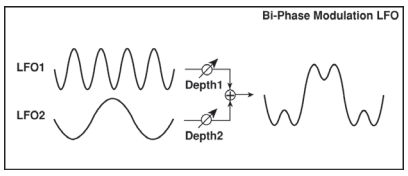
026: BiphaseMod.

(Stereo Biphase Modulation)

Questo effetto di stereo chorus aggiunge due LFO diversi tra loro. Potete regolare i parametri Frequency e Depth individualmente per ogni LFO. A seconda delle loro regolazioni potete creare forme d'onda molto complesse di tipo analogico con suoni con modulazione instabile.



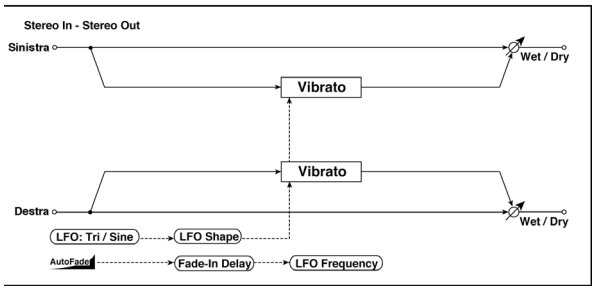
a	LFO1 Wave (LFO1 Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO1	Triangle, Sine
b	LFO2 Wave (LFO2 Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO2	Triangle, Sine
c	LFO Phase Sw Commuta la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra	0, 180degree
d	F1 (LFO1 Frequency) Regola la velocità dell'LFO1	0.02...30.00Hz D-mod
	(Source) Sel. la sorg. di mod. per le velocità degli LFO1&2	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. per la vel. dell'LFO	–30.00...+30.00
e	F2 (LFO2 Frequency) Regola la velocità dell'LFO2	0.02...30.00Hz D-mod
	(Amount) Regola la quantità di mod. per la vel. dell'LFO2	–30.00...+30.00
f	L Dly (L Pre Delay) Regola il tempo di ritardo per il canale sinistro	0.0...50.0ms ☞ Fx:016
	R Dly (R Pre Delay) Regola il tempo di ritardo per il canale destreggi	0.0...50.0ms ☞ Fx:016
g	Depth1 Regola la profondità della mod. dell' LFO1	0...100 D-mod
	(Source) Sel. la sorgente di mod. delle profondità di mod. degli LFO1&2	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità di mod. dell' LFO1h	–100...+100
h	Depth2 Regola la profondità di mod. dell' LFO2n	0...100 D-mod
	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità di mod. dell'LFO2	–100...+100
i	Feedback Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞ Fx:017
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping nella gamma alta	0...100%
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 ☞ Fx:010, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100



027: Vibrato

(Stereo Vibrato)

Questo effetto causa una variazione dell'intonazione del segnale in ingresso. Usando l'AutoFade potete aumentare o diminuire la velocità di oscillazione.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Triangle, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina come la forma d'onda dell' LFO venga cambiata☞ Fx:020	–100...+100
b	LFO Freq Mod (LFO Frequency Mod) Commuta tra Dmod ed AUTOFADE per ma mod. della frequenza dell' LFO ☞	Dmod, AUTOFADE
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Seleziona la sorg. di mod. della velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell' LFO☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Regola il numero di note che specificano la velocità dell' LFO☞ Fx:009	1...16
e	Depth Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità di mod. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Seleziona la sorg. di mod. della profondità dell' LFO	–100...+100
f	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) Seleziona la sorgente di mod. che attiva l'AutoFade ☞, D-mod	Off...Tempo
g	Fade Rate (Fade-In Rate) Seleziona la velocità del fade-in	1...100 ☞
	Dly (Fade-In Delay) Regola il tempo di ritardo del fade-in	00...2000ms ☞
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

b: LFO Freq Mod, f: AUTOFADE Src, g: Fade Rate, g: Dly

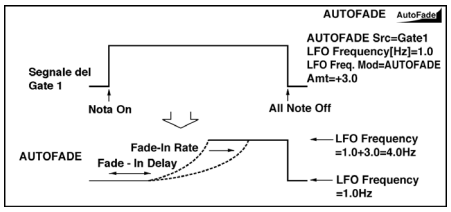
Quando "LFO Freq Mod" è regolato su **AUTOFADE**, potete usare la sorgente di modulazione selezionata in "AUTO FADE Src" come avvio automatico del fade della quantità di modulazione. Se "BPM/MIDI Sync" è regolato su **On**, non potete usarlo.

Il parametro "Fade-in Rate" specifica la velocità del fade-in. Il parametro "Dly" determina il tempo tra l'attivazione della sorgente di modulazione e l'inizio del fade-in.

Il seguente è un es. di fade-in dove la velocità dell' LFO aumenta da "1.0Hz" a "4.0Hz" quando viene ricevuto un Nota On.

"AUTOFADE Src"=**Gate1**, "Freq"=**1.00** Hz
"LFO Freq Mod"=**AUTOFADE**, "(Amount)"=**+3.00**

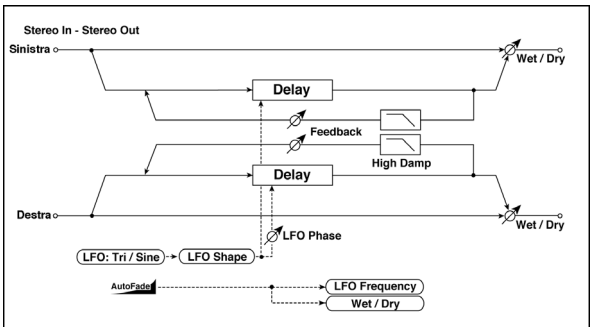
MIDI L'effetto è Off quando il valore della sorgente di modulazione dinamica specificato in "AUTOFADE Src" è minore di 64, ed è On quando il valore è 64 o più. La funzione Auto-Fade viene avviata quando il valore cambia da 63 o meno a 64 o più.



028: AutoFadeMod.

(Stereo Auto Fade Modulation)

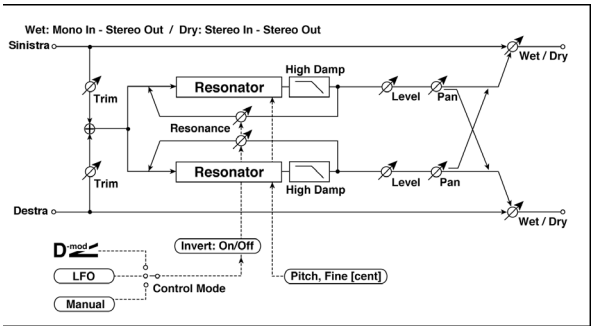
Questo effetto di stereo chorus/flanger vi consente di controllare la velocità dell'LFO ed il bilanciamento dell'effetto usando l' AutoFade; potete dare apertura al suono con un offset della fase degli LFO destro e sinistro.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina come la forma d'onda dell'LFO venga cambiata ☞ Fx:020	–100...+100
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra ☞ Fx:010	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz D-mod
	(Source) Seleziona la sorg. di mod. per la vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell'LFO	–20.00...+20.00Hz
d	L Dly (L Pre Delay) Regola il tempo di ritardo del canale sinistro	0.0...500.0ms
	R Dly (R Pre Delay) Regola il tempo di ritardo del canale destro	0.0...500.0ms
e	Dep (Depth) Regola la profondità di mod. dell' LFO	0...200
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞ Fx:020
	HD (High Damp) Regola la quant. di feedback damping nella gamma alta	0...100% ☞ Fx:020
f	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) Seleziona la sorgente di mod. che avvia l'AutoFade	Off...Tempo ☞ Fx:027, D-mod
g	Fade Rate (Fade-In Rate) Regola la velocità del fade-in	1...100 ☞ Fx:027
	Dly (Fade-In Delay) Regola il tempo di ritardo del fade-in	00...2000ms ☞ Fx:027
h	Freq Mod (LFO Frequency Mod) Commuta tra D-mod e AUTOFADE per la freq. di mod. dell' LFO ☞ Fx:027	D-mod, AUTOFADE
i	W/D Mod (Wet/Dry Mod) Commuta tra D-mod ed AUTOFADE per la mod. del bilanciamento ☞ Fx:027	D-mod, AUTOFADE
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 ☞ Fx:010, 020, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

029: 2Voice Res

Questo effetto fa risuonare il segnale in ingresso ad una specifica intonazione. Potete regolare intonazione, livello di uscita e pan individualmente per due risonatori. Potete controllare l'intensità della risonanza tramite un LFO.

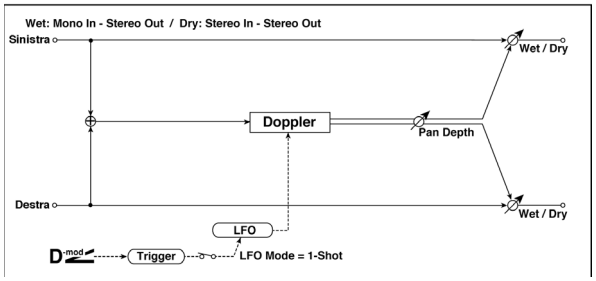


a	Ctrl (Control Mode) Commuta il controllo dell'intensità della risonanza ☞, D-mod	Manual, LFO, Dmod
	Invert (LFO/Dmod Invert) Inverte il controllo di Voice 1 e 2 quando è selezionato LFO/D-mod ☞	Off, On
b	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	Dmod (Dmod Source) Seleziona la sorgente di mod. che controlla l'intensità della risonanza	Off...Tempo
c	Mod Dep (Mod Depth) Regola la quantità di intensità di risonanza via LFO/D-mod	–100...+100
	Trim Regola il livello di ingresso del risonatore	0...100
d	V1 Pitch (Voice1 Pitch) Regola l'intonazione di voice1 per la risonanza	C0...B8
	Fine Regola finemente l'intonazione di voice1 per la risonanza	–50...+50cent
e	V1 Reso (Voice1 Resonance) Regola l'intensità di risonanza quando Control Mode = Manua ☞	–100...+100
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping nel suono con risonanza nella gamma alta ☞	0...100%
f	V1 Level (Voice1 Level) Regola il livello di uscita della Voice1	0...100
	Pan Regola l'immagine stereo della Voice1	L6...R6
g	V2 Pitch (Voice2 Pitch) Regola l'intonazione della Voice2 per la risonanza	C0...B8
	Fine Regola finemente l'int. della Voice2 per l risonanza	–50...+50cent
h	V2 Reso (Voice2 Resonance) Regola l'intensità di risonanza quando Control Mode = Manual ☞	–100...+100
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping nel suono con risonanza nella gamma alta ☞	0...100%
i	V2 Level (Voice2 Level) Regola il livello di uscita della Voice2	0...100
	Pan Regola l'immagine stereo della Voice2	L6...R6
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Ctrl, e: V1 Reso, h: V2 Reso
Questo parametro determina l'intensità della risonanza.
Quando "Ctrl" = **Manual**, il parametro "Reso" regola l'intensità della risonanza. Se il parametro "Reso" ha un valore negativo, le armoniche vengono cambiate, e la risonanza si verifica ad un'intonazione più bassa di un'ottava.
Quando "Ctrl" = **LFO**, l'intensità della risonanza varia in accordo all'LFO. L'LFO passa da valori positivi a valori negativi causando spostamenti di ottava della risonanza.
Quando "Ctrl" = **Dmod**, la risonanza viene controllata dalla sorgente di modulazione dinamica. Se **JS X** o **Rbn#16** sono assegnati come sorgente di modulazione, l'intonazione di un'ottava più alta o più bassa può essere controllata come nella selezione dell' LFO.
a: Invert
Quando "Ctrl" = **LFO** o **Dmod**, a fase controllata sia della Voice 1 che 2 viene invertita. Quando l'intonazione della risonanza è regolata per la Voice 1 (Resonance positivo), la Voice 2 risuona ad un'intonazione un ottava sotto (Resonance ha valore negativo).
d: V1 Pitch, d: Fine, g: V2 Pitch, g: Fine
Il parametro Pitch specifica l'intonazione della risonanza per nota. Il parametro "Fine" consente regolazioni fini in centesimi di tono.
e: HiDamp, h: HiDamp
Questo parametro regola la quantità di damping del suono risonante nella gamma alta. Valori bassi rendono il suono metallico con un'alta gamma di armoniche.

030: Doppler

Questo effetto simula l'effetto "Doppler " di un suono in movimento con un cambio di intonazione simile alla sirena di un'ambulanza che passa. Miscelando il suono dell'effetto con il suono originale potete creare degli effetti di chorus.



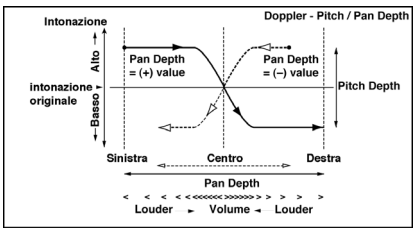
a	Mode (LFO Mode) Commuta il Modo operativo dell' LFO	Loop, 1-Shot ☞, D-mod
	Src (Source) Quando LFO Mode è 1-Shot, questa sorgente di mod. avvia l' LFO ☞	Off...Tempo
b	LFO Sync Commuta tra il reset dell' LFO reset On e Off quando LFO Mode è regolato su Loop ☞	Off, On
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell' LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥., 𝅘𝅥𝅘𝅥𝅘𝅥, 𝅘𝅥𝅘𝅥𝅘𝅥., 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell' LFO ☞ Fx:009	1...16

e	Pitch Dep (Pitch Depth) Regola la variazione di intonazione del suono in movimento	0...100 ☞, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della variazione di intonazione	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di modulazione della variazione di intonazione	–100...+100
f	Pan Dep (Pan Depth) Regola il panning del suono in movimento	–100...+100 ☞, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del panning	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del panning	–100...+100
g	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Mode, a: Src, b: LFO Sync
Il parametro "Mode" commuta il Modo operativo dell'LFO.
Quando viene selezionato **Loop**, l'effetto Doppler viene creato ripetutamente. Se "LFO Sync" è **On**, l'LFO viene resettato quando la sorgente di modulazione specificata da "Src" viene attivata.
Quando "Mode" è **1-Shot**, l'effetto Doppler viene creato una sola volta quando la sorgente di modulazione viene attivata. A questo punto se non regolate il parametro "Src", l'effetto Doppler non viene creato e non c'é suono in uscita.

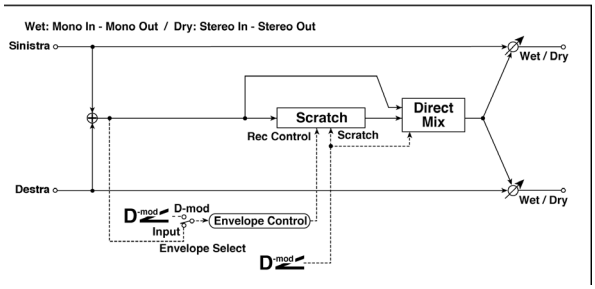
MIDI L'effetto è Off quando il valore della sorgente di modulazione specificata è inferiore a 64, ed è On quando è superiore. L'effetto Doppler viene avviato quando il valore cambia da 63 o meno a 64 o più.

e: Pitch Dep
Con l'effetto Doppler, l'intonazione viene alzata quando il suono si avvicina ed abbassata quando si allontana. Questo parametro regola la variazione di intonazione.
f: Pan Dep
Questo parametro regola l'ampiezza dell'immagine stereo del suono dell'effetto.
Con valori alti il suono sembra arrivare ed andare più lontano.
Con valori positivi il suono si sposta da destra a sinistra.



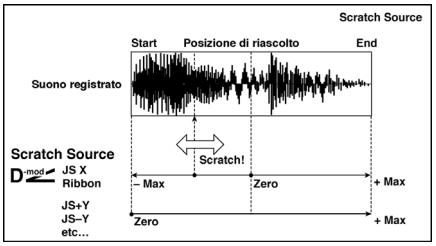
031: Scratch

Questo effetto si applica registrando il segnale in ingresso e muovendo la sorgente di modulazione. Esso simula lo "scratches" che si può ottenere usando un giradischi.



a	Scratch Source Seleziona la sorgente di mod. per il controllo della simul. ☞, D-mod	Off...Tempo
b	Response(Scratch) Regola la velocità della risposta dello Scratch ☞	0...100
c	Envelope (Envelope Select) Seleziona se l'inizio e la fine della registrazione vengano controllate dalla sorgente di mod. o dal liv. del segnale in ingresso ☞, D-mod	Dmod, Input
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. che controlla la registrazione quando Envelope Select è regolato su D-mod ☞	Off...Tempo
d	Threshold Regola il livello iniziale della registrazione quando Envelope Select è regolato su Input ☞	0...100
e	Response(Env) Regola la velocità della risposta della fine della registrazione ☞	0...100
f	Direct Mix Seleziona come il suono originale viene miscelato ☞	Always On, Always Off, Cross Fade
g	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Scratch Source, b: Response(Scratch)
Il parametro Scratch Source vi consente di selezionare la sorgente di modulazione che controlla la simulazione. Il valore della sorgente di modulazione corrisponde alla posizione del riascolto.
Il parametro Response(Scratch) vi consente di regolare la velocità della risposta alla sorgente di modulazione.



c: Envelope, c:Src, d: Threshold
Quando "Envelope" è regolato **Dmod**, il segnale in ingresso viene registrato solo quando il valore della sorgente di modulazione è 64 o più.
Quando "Envelope" è regolato su **Input**, l segnale in ingresso viene registrato solo se il suo livello eccede il valore di soglia.
Il tempo massimo di registrazione è di 1365 msec. Se viene superato i dati registrati vengono cancellati dall'inizio.
e: Response(Env)
Questo parametro vi consente di regolare la velocità della risposta del termine della registrazione. Regolate un valore inferiore se state registrando una frase o un pattern ritmico ed un valore superiore se state registrando una sola nota.
f: Direct Mix
Con **Always On** viene inviato in uscita il suono originale.
Con **Always Off** il suono originale non viene inviato in uscita. Con **Cross Fade** viene inviato un suono originale in uscita che viene posto in "mute" durante lo scratching.
Per usare efficacemente questo parametro regolate W/D su **Wet**.

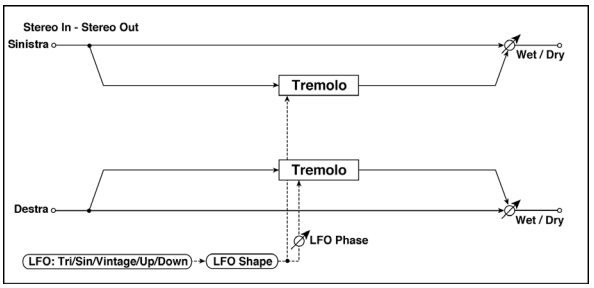
MOD./P.SHIFT

Atri effetti di modulazione e pitch shift

032: Tremolo

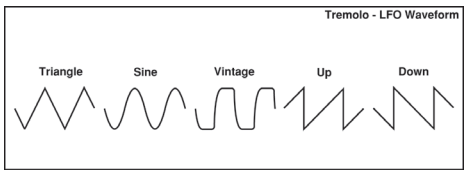
(Stereo Tremolo)

Questo effetto modula il volume del segnale in ingresso. L'effetto è stereo, e dando un offset alle fasi degli LFO destro e sinistro potete produrre un effetto di tremolo da destra a sinistra.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine, Vintg, Up, Down ☞
	Shape (LFO Shape) Determina quanto la forma d'onda venga cambiata	–100...+100 ☞ Fx:020
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell' LFO tra destra e sinistra	–180...+180deg ☞
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell' LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Note (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell'LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩., 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥., 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16 ☞ Fx:009
e	Depth Regola la profondità di mod. dell' LFO	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità di mod	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità di modulazione	–100...+100
f	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a:LFO Wave
Questo parametro seleziona la forma d'onda dell'LFO. L'onda **Vintage** simula le caratteristiche del tremolo creato da un amplificatore per chitarra. Combinando questo effetto con l' Amp Simulation potete creare un realistico suono di amplificatore "vintage".

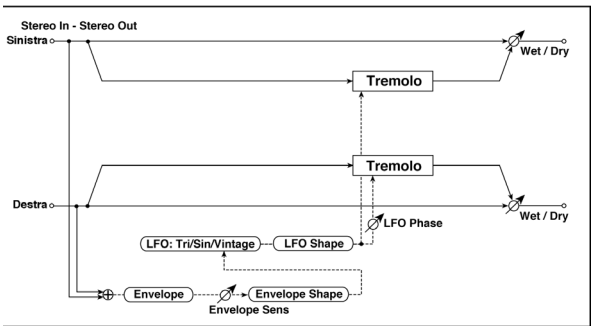


b: LFO Phase
Questo parametro determina la differenza di fase tra gli LFO destro e sinistro. Un valore alto simula l'effetto di auto-pan in cui il suono viene spostato da destra a sinistra.

033: EnvelTremol

(Stereo Envelope Tremolo)

Questo effetto usa il livello del segnale in ingresso per modulare un tremolo stereo. Potete simulare un effetto di tremolo che diventa più profondo quando il segnale si abbassa.



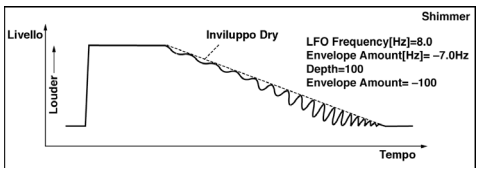
a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Regola la sensibilità dell'inviluppo del segnale in ingresso	0...100
b	Envelope Shape Regola la forma dell'inviluppo del segnale in ingresso	–100...+100
c	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine, Vintg
	Shape (LFO Shape) Determina quanto la forma dell'LFO venga cambiata	–100...+100 ☞ Fx:020
d	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra	–180...+180deg ☞ Fx:032
e	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz ☞
	(Envelope Amount) Regola la variazione di velocità dell'LFO in accordo al livello del segnale in ingresso	–20.00...+20.00Hz ☞
f	Depth Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100 ☞
	(Envelope Amount) Regola la variazione della prof. di mod. in accordo al livello del segnale in ingresso	–100...+100 ☞
g	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

e: Freq, e: (Envelope Amount), f: Depth, f: (Envelope Amount)
Questi parametri regolano la modulazione tramite un inviluppo (livello del segnale in ingresso).
"LFO speed" viene ottenuto aggiungendo il valore di "Freq" a quello di "(Envelope Amount)" moltiplicato per il segnale in ingresso. La profondità di modulazione dell' LFO viene ottenuta aggiungendo il valore di Depth a quello di "Envelope Amount" moltiplicato per il segnale in ingresso.

- Il seguente esempio indica che "Depth" è **0** con una LFO Frequency di1.0Hz ed il massimo ingresso, e che "Depth" è **100** con una Frequency di 8.0Hz con ingresso zero.

"Freq"=**8.00** Hz, "Envelope Amount"=**–7.00**

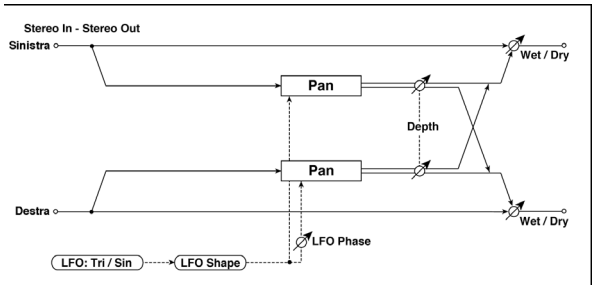
"Depth"=**100**, "Envelope Amount"=**–100**



034: Auto-Pan

(Stereo Auto Pan)

Questo effetto stereo di Auto Pan muove il suono da destra a sinistra. E' stereo e spostando le fasi degli LFO destro e sinistro simula il suono che va dal canale destro al sinistro e viceversa.

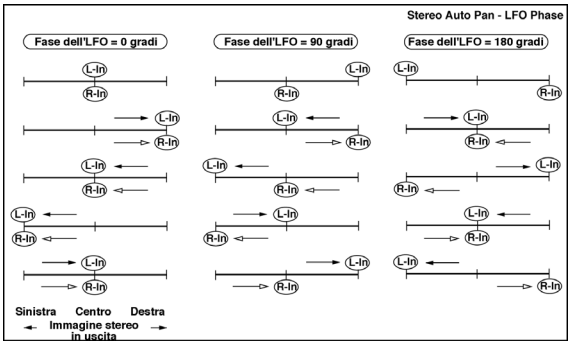


a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina quando la forma dell'LFO venga cambiata	–100...+100 ☞
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra	–180...+180deg ☞
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell'LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell' LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3, ♩., 𝅗𝅥 ☞ Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16 ☞ Fx:009

e	Depth Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità di mod.	Off...Tempo
	(Amount) Seleziona la quantità di mod. della profondità di modulazione	–100...+100
f	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Shape
Potete cambiare la curva di panning modificando la forma d'onda dell'LFO.

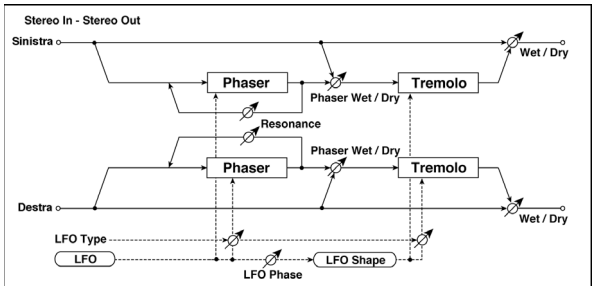
b: LFO Phase
Questo parametro determina la differenza di fase degli LFO destro e sinistro. Cambiando gradualmente il valore da **0**, i suoni dei canali destro e sinistro si rincorrono l'un l'altro. Se regolate questo parametro su **+180** o **–180**, il suono passa da un canale all'altro e viceversa.
Per rendere efficace questo parametro dovete inserire un suono diverso per ogni canale.



035: Phaser/Trem

(Stereo Phaser + Tremolo)

Questo effetto ha un phaser stereo ed un tremolo collegati tra loro. La modulazione ondulatoria del phaser e l'effetto del tremolo si sincronizzano tra loro creando una modulazione particolare. E' adatto a suoni di piano elettrico.



a	Type: Seleziona il tipo di LFO per Tremolo e Phaser	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR ☞
b	LFO Phase Regola la differenza di fase degli LFO del Tremolo e del Phaser	–180...+180deg ☞
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell' LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell' LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3, ♩., 𝅗𝅥 ☞ Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16 ☞ Fx:009
e	P Manu (Phaser Manual) Regola la gamma di frequenza del phaser	0...100
	Resonanc (Resonance) Regola la quantità di risonanza del phaser	–100...+100
f	P Dep (Phaser Depth) Regola la profondità di mod. del phaser	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della prof. di mod. del phaser	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della prof. di mod. del phaser	–100...+100
g	P W/D (Phaser W/D) Regola il bilanciamento tra il phaser ed il suono originale	–Wet...–2:99, Dry, 2:99...Wet ☞
	T Shape (Tremolo Shape) Regola il grado della forma dell'LFO del Tremolo	–100...+100 ☞ Fx:020
h	T Dep (Tremolo Depth) Regola la profondità di mod. del tremolo	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della prof. di mod. del tremolo	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della prof. di mod. del tremolo	–100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 ☞, D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

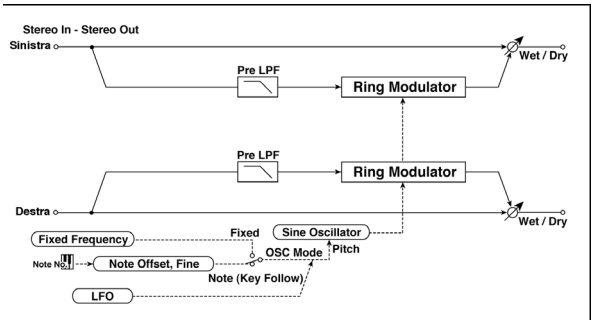
a: Type, b: LFO Phase
Seleziona il tipo di LFO del phaser e del tremolo per il parametro "Type". Come il suono dell'effetto si sposta e ruota dipende dal tipo di LFO. Selezionando "LFO Phase" potete dare un offset al timing del picco del phaser e controllare un sottile movimento e rotazione del suono.

f: P W/D, i: W/D
Il parametro "P W/D" regola il bilanciamento tra uscita del phaser e suono originale. Il parametro "W/D" regola il bilanciamento tra il phaser finale con il suono del tremolo ed il suono originale.

036: RingModulat

(Stereo Ring Modulator)

Questo effetto crea un suono metallico applicando gli oscillatori al segnale in ingresso. Usate l'LFO o la modulazione dinamica per modulare l'oscillatore e creare una modulazione radicale. Facendo coincidere la frequenza dell'oscillatore con una nota viene prodotto un effetto di "ring modulation" su una specifica gamma di note.



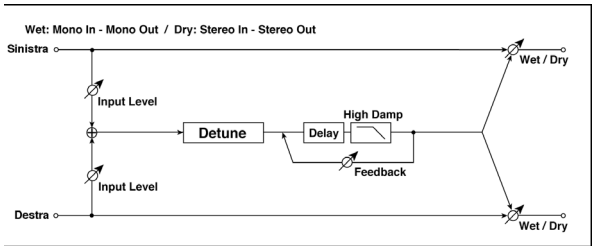
a	Pre LPF Regola la quantità di damping della gamma alta di ingresso del ring modulator ☞	0...100
b	OSC Mode Commuta tra specificare la frequenza dell'oscillatore ed usare una nota ☞	Fixed, Note (Key Follow)
c	F (Fixed Frequency) Regola la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è regolato su Fixed ☞, D-mod	0...12.00kHz
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è regolato su Fixed	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di modulazione della frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è regolato su Fixed	–12.00...+12.00kHz
d	Note Offset Regola la differenza di intonazione tra la nota originale quando OSC Mode è regolato su Note (Key Follow) ☞	–48...+48
	Fine (Note Fine) Regolazione fine della frequenza dell'oscillatore	–100...+100 ☞
e	IfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO della mod. della frequenza dell'oscillatore ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell' LFO	–20.00...+20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell' LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3, ♩., 𝅗𝅥 ☞ Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la velocità dell'LFO	1...16 ☞ Fx:009
g	Depth (LFO Depth) Regola la profondità di mod. dell'LFO per la frequenza dell'oscillatore	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della prof. di modulazione	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod della profondità di mod	–100...+100

h	W/D (Wet/Dly) Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Pre LPF
Questo parametro vi consente di regolare la quantità di damping della gamma alta del suono in ingresso al ring modulator. Se il suono in ingresso contiene molte armoniche, l’effetto può essere molto “sporco”. In questo caso tagliate una certa quantità di frequenze alte.
b: OSC Mode
Questo parametro determina se la frequenza dell’oscillatore debba seguire il numero di nota.
c: F
Questo parametro regola la frequenza dell’oscillatore quando “OSC Mode” è regolato su **Fixed**.
d: Note Offset, d: Fine
Questi parametri dell’oscillatore vengono usati quando “OSC Mode” è regolato su **Note (Key Follow)**. Il “Note Offset” regola la differenza di intonazione tra la nota originale a scatti di semitoni. Il parametro “Fine” regola l’intonazione in concessimi. Facendo coincidere la frequenza dell’oscillatore con la nota si produce una modulazione ad anello nella corretta tonalità.

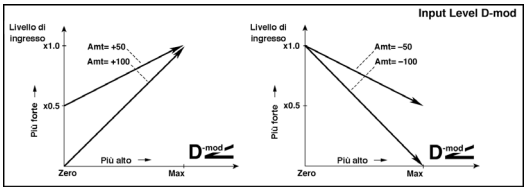
037: Detune

Usando questo effetto potete ottenere un “Detune” che sposta leggermente l’intonazione dell’effetto rispetto a quella del segnale in ingresso. Comparabile all’effetto chorus, fornisce un suono più naturale e definito.



a	Sft (Pitch Shift) Regola la differenza di int. dal segnale in ingresso D-mod	–100...+100cent
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il pitch shif	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del pitch shift	–100...+100cent
b	Delay (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0...1000ms
c	Feedback Regola la quantità di feedback	–100...+100
d	High Damp Regola la quantità di damping nella gamma alta	0...100%
e	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Regola la quantità d mod. del livello di ingresso ☞, D-mod	–100...+100
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del liv. di ingresso ☞	Off...Tempo
f	W/D (Wet/Dly) Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

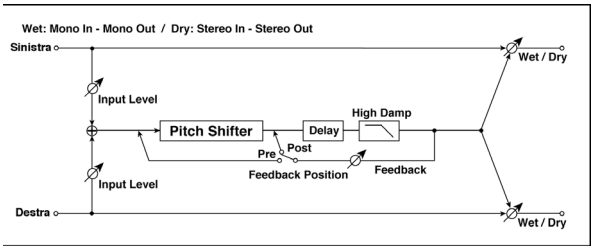
e: InLvl Mod, e: Src
Questo parametro regola la modulazione dinamica del livello di ingresso.



038: PitchShift

(Pitch Shifter)

Questo effetto cambia l’intonazione del segnale in ingresso. Potete selezionare tre tipi: Fast (risposta rapida), Medium e Slow (preserva la qualità tonale). Potete anche creare un effetto in cui l’intonazione viene alzata gradualmente (o abbassata) usando il delay con feedback.



a	Mode Cambia il Modo del Pitch Shifter ☞	Slow, Medium, Fast
b	Shift (Pitch Shift) Regola la quantità di pitch shift in semitoni ☞, D-mod	–24...+24
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per la quantità di pitch shift ☞	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quant. di mod. della quant. di pitch shift	–24...+24 ☞
c	Fine Regola la quantità di pitch shift in centesimi ☞, D-mod	–100...+100cent
	(Amount) Regola la quant. di mod. della quant. di pitch shift	–100...+100cent ☞
d	Delay (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0...1000ms
e	Feedback Position Commuta la connessione del feedback.	Pre, Post ☞
f	Feedback Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping nella gamma alta	0...100%
g	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Regola la quant. di mod. del livello di ingresso ☞ Fx:037, D-mod	–100...+100
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del livello di ingresso	Off...Tempo ☞ Fx:037
h	W/D (Wet/Dly) Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Mode
Questo parametro commuta il Modo operativo del pitch shifter. Con **Slow**, la qualità tonale non cambia molto. Con **Fast**, l’effetto diventa un Pitch Shifter che ha una risposta rapida, ma può cambiare il tono. **Medium** è tra questi due. Se non avete bisogno di troppa variazione di intonazione, regolate questo parametro su **Slow**. Se desiderate cambiare significativamente l’intonazione usate **Fast**.
b: Shift, b: (Source), b: (Amount), c: Fine, c: (Amount)

La quantità di pitch shift usa il valore di "Pitch Shift" più il valore di "Fine". La quantità di modulazione usa il valore di "c: Amt" più quello di "d: Amt".

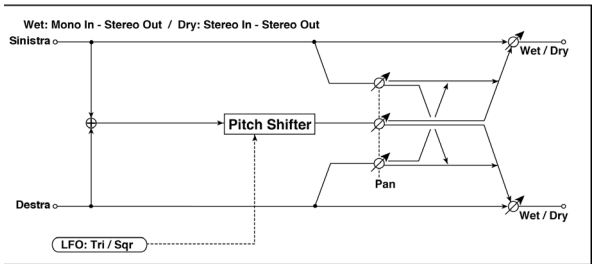
e: Feedback Position, f: Feedback

Quando "Feedback Position" è regolato su **Pre**, l'uscita del pitch shifter viene reinserita al suo ingresso. Pertanto se specificate un alto valore per il parametro Feedback, l'intonazione viene alzata (o abbassata) più volte ogni volta che il feedback viene ripetuto. Se "Feedback Position" è regolato su **Post**, il segnale del feedback non passa di nuovo attraverso il pitch shifter. Anche se specificate un alto valore per il parametro Feedback, il suono del pich shifter viene ripetuto alla stessa intonazione.

039: PitShiftMod.

(Pitch Shift Modulation)

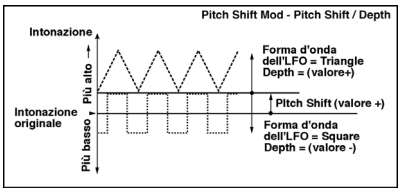
Questo effetto modula il pitch shift usando un LFO ed aggiungendo apertura e profondità al suono spostando sia l'effetto che il suono originale da destra a sinistra. L'effetto è particolarmente efficace quando il suono dell'effetto ed il suono originale in uscita in stereo vengono miscelati.



a	Pitch Shift Regola la differenza di inton. dal segnale in ingr.	–100...+100cent ☞
b	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Triangle, Square
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell' LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell'LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16 ☞ Fx:009
e	Depth Regola la profondità di mod. dell' LFO per la quantità di pitch shiftt ☞, D-mod	–100...+100
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per la prof. di modulazione	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. per la prof. di modulazione	–100...+100
f	Pan Regola separatamente il panning dell'effetto e del suono originale ☞	L, 1:99...99:1, R
g	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 ☞, D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Pitch Shift [cent], e: Depth

Questi parametri regolano la quantità di pitch shift e di modulazione dell'LFO.



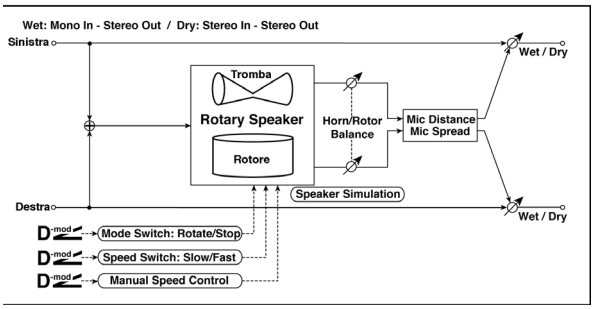
f: Pan, g: W/D

Il parametro Pan sposta l'effetto ed il suono originale. Con **L**, il suono dell'effetto è a sinistra e l'originale a destra. Con una regolazione W/D = **Wet** i due suoni escono in proporzione 1:1.

040: RotarySpeak

(Rotary Speaker)

Questo effetto simula un altoparlante rotante ed ottiene un suono più realistico simulando separatamente il rotore nella gamma bassa e la tromba della gamma alta. L'effetto simula inoltre la regolazione di un microfono stereo.



a	Mode (Mode Switch) Commuta tra rotazione e stop	Rotate, Stop D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. che commuta tra rotazione e stop	Off...Tempo
	(Sw) Seleziona il Modo di commutazione della sorgente di mod. ☞	Tggl, Mmnt
b	Speed (Speed Switch) Commuta la rotazione tra lenta e veloce	Slow, Fast D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. che commuta tra lento e veloce	Off...Tempo
	(Sw) Seleziona il Modo di commutazione della sorgente di mod. ☞	Tggl, Mmnt
c	H/R.Bal (Horn/Rotor Balance) Regola il bilanciamento fra tromba e rotore	Rot, 1...99, Hrn
	ManuSp (Manual Speed Control) Seleziona la sorg. di mod. quando la rotazione viene cambiata direttamente ☞, D-mod	Off...Tempo
d	Horn Accel (Horn Acceleration) Quanto rapidamente viene cambiata la rotazione della tromba ☞	0...100
	Ratio (Horn Ratio) Regola la velocità di rotazione della tromba (gamma alta). Il valore standard è 1.00. Selezionando "Stop" la rotazione si ferma	Stop, 0.50...2.00
e	Rotor Accel (Rotor Acceleration) Determina quanto rapidamente viene cambiata la velocità del rotore ☞	0...100
	Ratio (Rotor Ratio) Regola la velocità del rotore (gamma bassa). Il valore standard è 1.00. Selezionando "Stop" il rotore si ferma	Stop, 0.50...2.00
f	MicDistance Regola la distanza tra il microfono ed il rotary speaker ☞	0...100
	Spread (Mic Spread) Regola l'angolo dei microfoni left e right	0...100 ☞

g	W/D (Wet/Dly) Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: (Sw)
Questo parametro regola come la sorgente di modulazione commuta tra rotazione e stop.
Se “(Sw)” è regolato su **Tggl (Toggle)**, l’altoparlante ruota e si ferma ogni volta che premete il pedale od operate sul joystick della tastiera MIDI collegata.

MIDI Ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera il 64, lo speaker ruota o si ferma alternativamente.

Quando “(Sw)” = **Mmnt (Moment)**, l’altoparlante che sta ruotando si ferma solo quando premete il pedale o operate sul joystick.

MIDI La rotazione avviene quando il valore della sorgente di modulazione è inferiore a 64 e si arresta quando il valore è pari a 64 o superiore.

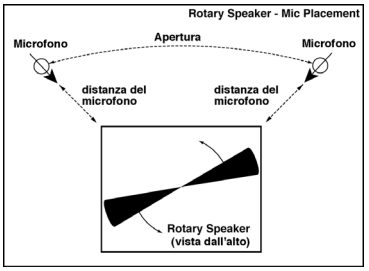
b: (Sw)
Questo parametro regola come la velocità di rotazione (lenta e veloce) venga cambiata dalla sorgente di modulazione.
Quando “(Sw)” = **Tggl (Toggle)**, la velocità viene cambiata ogni volta che premete il pedale od operate sul joystick.

MIDI Slow/fast si alternano ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera il 64.

Quando “(Sw)” = **Mmnt (Moment)**, la velocità è normalmente lenta. Diventa veloce quando premete il pedale od operate sul joystick.

MIDI Quando il valore della sorgente di modulazione è inferiore a 64, viene selezionato “slow”, e quando è superiore viene selezionato “fast”.

c: ManuSp
Se desiderate controllare manualmente la velocità di rotazione, selezionate la sorgente di modulazione nel campo “ManuSp”. Se non è necessario un controllo manuale lasciate questo campo su **Off**.
d: Horn Accel, e: Rotor Accel
Su un vero altoparlante rotante, la velocità di rotazione cambia gradualmente da lenta a veloce e viceversa. Il parametro “Horn Accel” regola la velocità a cui la rotazione viene accelerata o decelerata.
f: MicDistance, f: Spread
Questa è la simulazione di un microfono stereo.



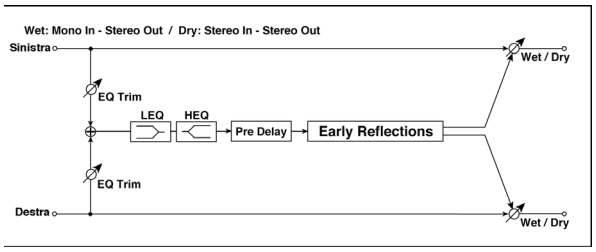
ER/DELAY

Effetti di Early reflection e delay

041: Early Refl

(Early Reflections)

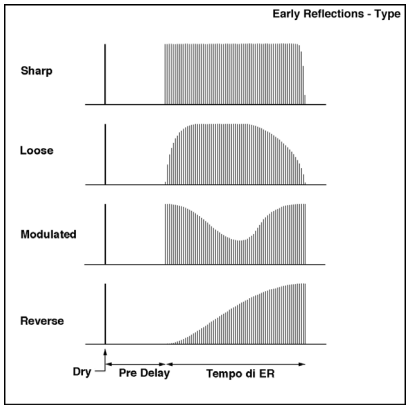
Questo effetto è solo la parte della prima riflessione di un suono di riverbero, e aggiunge presenza al suono. Potete selezionare una delle quattro curve di decadimento.



a	Type Seleziona la curva di decadimento per la early reflection	Sharp, Loose, Modulated, Reverse ☞
b	ER Time Regola il tempo della early reflection	10...800ms
c	Pre Delay Regola il tempo tra il suono originale e la prima early reflection	0...200ms
d	Pre EQ Trim Regola il livello di ingresso del'EQ applicato al suono dell'effetto	0...100
e	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15.0...+15.0dB
f	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Type

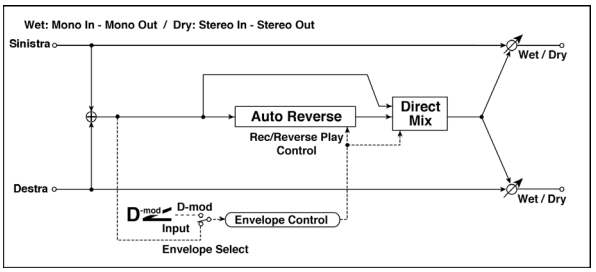
Questo parametro seleziona la curva di decadimento per la early reflection.



042: AutoReverse

(Auto Reverse)

Questo effetto registra il segnale in ingresso e lo esegue automaticamente al contrario.



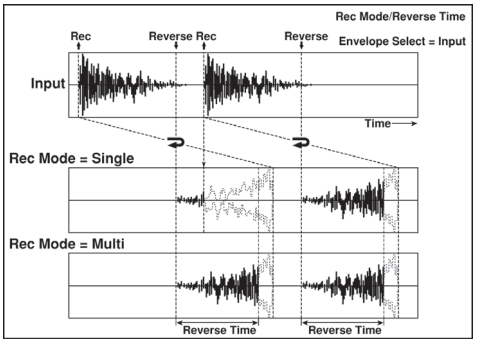
a	Rec Mode Regola il Modo della registrazione	Single, Multi ☞
b	Reverse Time Regola la durata massima del riascolto invertito	20...1320ms ☞
c	Envelope (Envelope Select) Seleziona se il l'inizio o la fine della registrazione siano controllati dalla sorgente di modulazione o dal segnale in ingresso ☞, D-mod	Dmod, Input
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. che controlla la registrazione quando Envelope è regolato su D-mod ☞	Off...Tempo
d	Threshold Regola il livello di inizio della regist. quando Envelope è regolato su Input ☞	0...100
e	Response Regola la velocità della risposta al termine della registrazione ☞ Fx:031	0...100
f	Direct Mix Seleziona come il suono originale viene miscelato ☞ Fx:031	Always On, Always Off, Cross Fade
g	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Rec Mode, b: Reverse Time

Quando "Rec Mode"è regolato su **Single**, potete stabilire sino a 1320 msec per "Reverse Time". Se la registrazione inizia durante il riascolto invertito, il riascolto viene interrotto.

Quando "Rec Mode" è regolato su **Multi**, potete fare un'altra registrazione durante il riascolto invertito. Comunque il massimo Reverse Time è limitato a 660 msec. Se desiderate registrare una frase o un pattern ritmico regolate "Rec Mode" su **Single**, se registrate una sola nota su **Multi**.

Il parametro "Reverse Time" specifica la durata massima del riascolto invertito. La parte che eccede questo limite non viene ascoltata al contrario. Se desiderate aggiungere brevi parti di riascolto invertito di singole note, abbreviate "Reverse Time".



c: Envelope, c: Src, d: Threshold

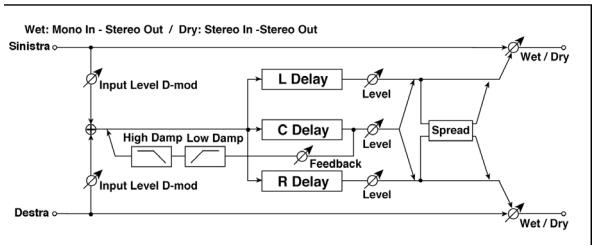
Questi parametri selezionano la sorgente che controlla l'inizio e la fine della registrazione.

Quando "Envelope Select" è regolato su **D-mod**, il segnale in ingresso viene registrato solo quando il valore della sorgente di modulazione selezionata dal parametro "Src" è 64 o più.

Quando “Envelope Select” è regolato su **Input**, il segnale in ingresso viene registrato solo quando il suo livello supera il livello di soglia.
Finita la registrazione il riascolto invertito inizia immediatamente.

043: L/C/R Delay

Questo multitap delay invia tre segnali di Tap rispettivamente a sinistra, al centro e a destra. Potete anche regolare l’apertura a destra ed a sinistra del suono del delay.



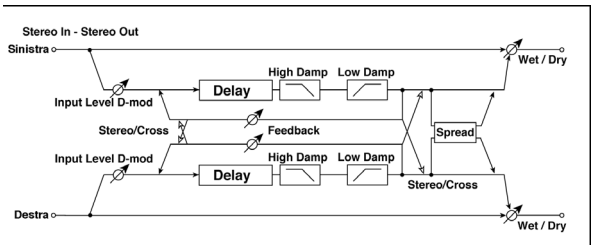
a	L Delay (L Delay Time) Regola il tempo di ritardo del TapL	0...1360ms
	Level Regola il livello di uscita del TapL	0...50
b	C Delay (C Delay Time) Regola il tempo di ritardo del TapC	0...1360ms
	Level Regola il livello di uscita delTapC	0...50
c	R Delay (R Delay Time) Regola il tempo di ritardo del TapR	0...1360ms
	Level Regola il livello di uscita del TapR	0...50
d	C Fb (C Delay Feedback) Regola la quantità di feedback del TapC	–100...+100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della quantità di feedback del TapC	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della quantità di feedback del TapCt	–100...+100
e	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞
	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping della gamma bassa	0...100% ☞
f	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Regola la quantità di mod. del livello di ingresso ☞ Fx:037, D-mod	–100...+100
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del liv. di ingresso	Off...Tempo ☞ Fx:037
g	Spread Regola l’ampiezza dell’immagine stereo dell’effetto	0...50 ☞
h	W/D (Wet/Dly) Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

e: HiDamp, e: LoDamp
Questi parametri regolano la quantità di damping della gamma alta e di quella bassa. Il tono del suono ritardato diviene più scuro o più chiaro quando viene reinserito nell’effetto (feedback).
g: Spread
Regola l’ampiezza del pan del suono dell’effetto. L’immagine stereo è più ampia con un valore **50**, ed i due canali dell’effetto escono al centro con un valore **0**.

044: Cross Delay

(Stereo/Cross Delay)

Questo è un delay stereo e può essere usato per un effetto di cross-feedback delay in cui il suono del delay passa da destra a sinistra cambiando l’indirizzamento del feedback.

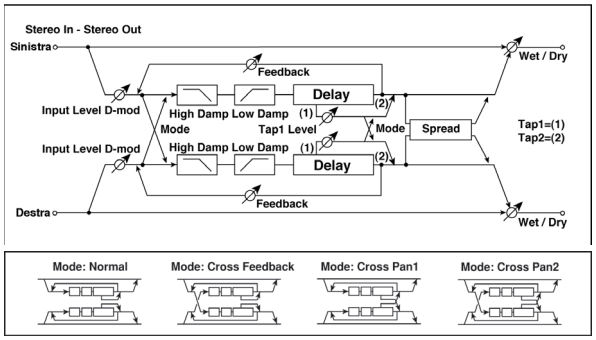


a	Stereo/Cross Commuta tra stereo delay e cross-feedback delay	Stereo, Cross
b	L Delay (L Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...680.0ms
c	R Delay (R Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...680.0ms
d	L Fb (L Feedback) Regola la quant. di feedback per il canale sinistro	–100...+100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della quantità di feedback	Off...Tempo
	(Amount L) Seleziona la sorgente di mod. per la quant. di feedback	–100...+100
e	R Fb (R Feedback) Regola la quant. di feedback per il canale destro	–100...+100 D-mod
	(Amount R) Regola la quant. di mod. del feedback del can.destro	–100...+100
f	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
g	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping della gamma bassa	0...100% ☞ Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Regola la quantità di mod. del livello di ingresso ☞ Fx:037, D-mod	–100...+100
	Src (Source) Selez. la sorgente di mod.per il livello di ingresso	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	Spread Regola l’ampiezza dell’immagine stereo dell’effetto	–50...+50 ☞ Fx:043
j	W/D (Wet/Dly) Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

045: M.Tap Delay

(Stereo Multitap Delay)

I Delay Multitap destro e sinistro hanno rispettivamente due Tap. Cambiando l'indirizzamento del feedback e l'uscita del Tap potete creare diversi patterns di modulazioni complesse.



a	Mode Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2 Commuta l'indirizzamento del delay sinistro e destro ☞	
b	Tap1 Time Regola il tempo di ritardo del Tap1	0.0...680.0ms
c	Tap2 Time Regola il tempo di ritardo del Tap2	0.0...680.0ms
d	Tap1 Level Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 ☞
e	Fb(T2) (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	–100...+100 D-mod
	(Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di mod. della quantità di feedback del Tap2	
	(Amount) –100...+100 Regola la quantità di Mod. della quantità di feedback del Tap2	
f	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping della gamma bassa	0...100% ☞ Fx:043
g	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) –100...+100 Regola la quantità di mod.del livello di ingresso ☞ Fx:037, D-mod	
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del livello di ingresso	Off...Tempo ☞ Fx:037
h	Spread –100...+100 Regola l'ampiezza dell'immagine stereo dell'effetto ☞ Fx:043, D-mod	
	(Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di modulazione dell'ampiezza dell'immagine stereo del suono dell'effetto	
	(Amount) –100...+100 Regola la quantità di mod. dell'ampiezza dell'immagine stereo del suono dell'effetto	
i	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

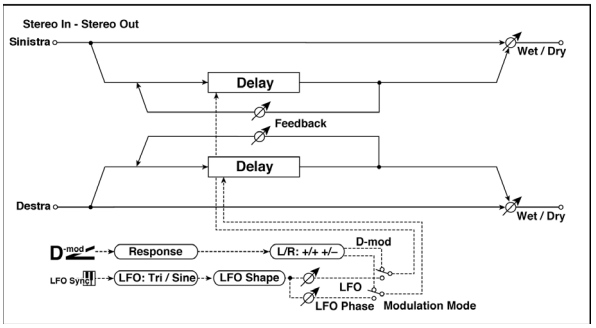
a: Mode
Potete cambiare come i segnali destro e sinistro del delay vengono spostati dal pan modificando l'indirizzamento del delay destro e sinistro come mostrato in figura. Per rendere efficace questo parametro dovete inserire suoni diversi nei due canali.

d: Tap1 Level
Questo parametro regola il livello di uscita del Tap1. Regolando un livello diverso dal Tap2 potrete dare un tocco unico a delay e feedback.

046: Modul.Delay

(Stereo Modulation Delay)

Questo delay stereo usa un LFO per modulare il tempo del delay. Cambia anche l'intonazione. Avrete un suono ritardato con ondulazione e spostamento di intonazione. Potete controllare il tempo di delay con una sorgente di modulazione.



a	Mod Mode (Modulation Mode) LFO, Dmod Commuta tra il controllo della modulazione dell'LFO e della sorgente di modulazione	
	Src (Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di modulazione che controlla il tempo di ritardo	
b	Dmod Inverte il controllo L/R dalla sorgente di mod.	L/R:+/+, L/R:+/– ☞, D-mod
	Respons (Response) 0...30 Regola la velocità di risposta alla sorgente di modulazione	
c	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) –100...+100 Determina quanto la forma d'onda dell'LFO venga cambiata ☞ Fx:020	
d	LFO Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz
e	LFO Sync Commuta il reset dell' LFO Off/On	Off, On ☞, D-mod
	Src (Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di modulazione che resetta l' LFO	
f	L Phase (L LFO Phase) –180...+180 Regola la fase ottenuta quando l'LFO sinistro è resettato ☞	
	R Phase (R LFO Phase) –180...+180 Regola la fase ottenuta quando l'LFO destro è resettato ☞	
g	L Depth Regola la profondità di mod. dell'LFO sinistro	0...200
	R Depth Regola la profondità di mod. dell'LFO destro	0...200
h	L Dly (L Delay Time) Regola il tempo di ritardo sinistro	0.0...500.0
	R Dly (R Delay Time) Regola il tempo di ritardo destro	0.0...500.0
i	L Fb (L Feedback) Regola la quantità di feedback del delay sinistro	–100...+100
	R Fb (R Feedback) Regola la quantità di feedback del delay destro	–100...+100
j	W/D (Wet/Dly) –Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 ☞ Fx:010, D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

b: Dmod
Quando si usa la sorgente di modulazione per il controllo, questo parametro inverte la direzione della modulazione destra /sinistra.

e: LFO Sync, e: Src, f: L Phase, f: R Phase
L' LFO può essere resettato da una sorgente di modulazione.
Il parametro "Src" regola la sorgente di modulazione che resetta l'LFO. Per esempio, potete assegnare Gate come sorgente di modulazione in modo che l'oscillazione inizi sempre da un punto specificato.

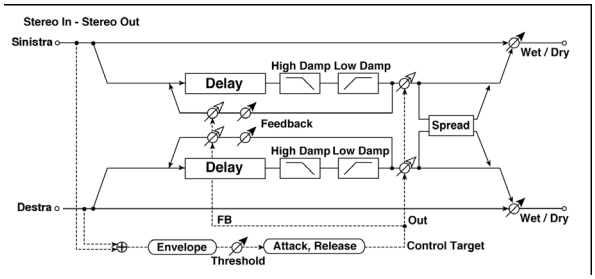
"L Phase" ed "R Phase" regolano la fase ottenuta quando gli LFO destro e sinistro vengono resettati. In questo modo potete creare variazioni nell'oscillazione dell'intonazione individualmente per i canali destro e sinistro.

MIDI L'effetto è Off quando il valore della sorgente di modulazione specificata in "Src" è 63 o meno, ed è On quando il valore è 64 o più. L' LFO viene avviato e resettato alle regolazioni di "L Phase" ed "R Phase" quando il valore cambia da 63 o meno a 64 o più.

047: Dynam.Delay

(Stereo Dynamic Delay)

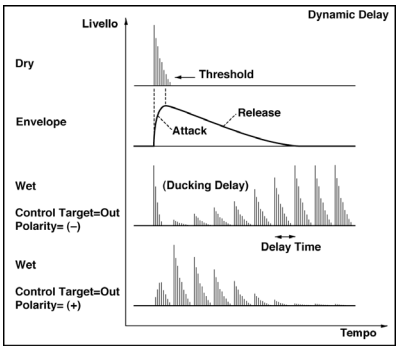
Questo delay stereo controlla il livello del delay in accordo al livello del segnale in ingresso. Potete usarlo come un "ducking delay" che applica delay al suono solo quando suonate delle note ad alta dinamica o solo quando il volume è basso.



a	Ctrl Target (Control Target) Seleziona tra no control, output e feedback	None, Out, FB ☞
	Pol (Polarity) Inverte il controllo di livello	+, – ☞
b	Threshold Regola il livello a cui l'effetto viene applicato	0...100 ☞
	Offset Regola l' offset del controllo del livello	0...100 ☞
c	Attack Regola il tempo di attacco del controllo del livello	1...100 ☞
	Release Regola il tempo di rilascio del contr. del livello	1...100 ☞
d	L Delay (L Delay Time) Regola il tempo di ritardo del canale sinistro	0.0...680.0ms
e	R Delay (R Delay Time) Regola il tempo di ritardo del canale destro	0.0...680.0ms
f	Feedback Regola la quantità di feedback	–100...+100
g	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping della gamma bassa	0...100% ☞ Fx:043
h	Spread Regola l'ampiezza dell'immagine stereo del suono dell'effetto ☞ Fx:043	–100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: Ctrl Target
Questo parametro seleziona "no level control", "delay output control" (bilanciamento dell'effetto) o "feedback amount control".
a: Pol, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release
Il parametro "Offset" specifica il valore per il parametro "Ctrl Target" (che è regolato su None), espresso alla proporzione relativa al valore del parametro (il valore di "W/D" con "Ctrl Target"=**Out**, o il valore di "Feedback" con "Ctrl Target"=**FB**).

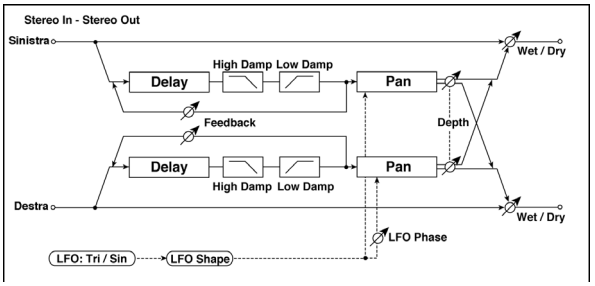
Quando "Pol" è **positive**, il valore di "Ctrl Target" si ottiene moltiplicando il valore del parametro per il valore di "Offset" (se il livello di ingresso è al di sotto della soglia), o uguale al valore del parametro se il livello di ingresso supera la soglia.
Quando "Pol" è **negative**, il valore di Ctrl Target è uguale al valore del parametro se il segnale è al di sotto del livello di soglia o ottenuto moltiplicando il valore del parametro per il valore di "Offset" se il livello supera la soglia.
I parametri "Attack" e "Release" specificano i tempi di attacco e di rilascio del "delay level control".



048: AutoPan Dly

(Stereo Auto Panning Delay)

Questo effetto di delay stereo sposta il suono del delay a destra e a sinistra usando l'LFO.

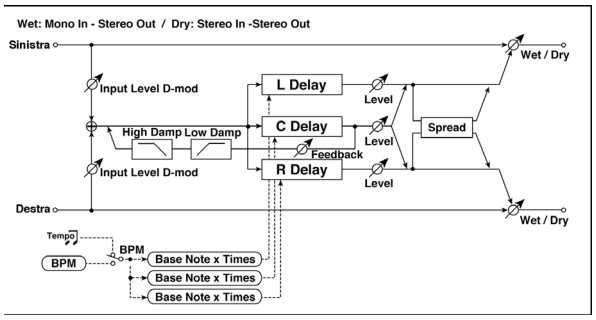


a	L Delay (L Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...680.0ms
b	R Delay (R Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...680.0ms
c	L Feedback Regola la quant. di feedback per il can. sinistro	–100...+100
d	R Feedback Regola la quant. di feedback per il can. destro	–100...+100
e	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping per la gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping per la gamma bassa	0...100% ☞ Fx:043
f	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina come la forma d'onda dell'LFO venga cambiata ☞ Fx:020	–100...+100
g	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra ☞ Fx:034	–180...+180deg
h	Pan Freq (Panning Frequency) Regola la velocità del panning	0.02...20.00Hz
i	Pan Dep (Panning Depth) Regola l'ampiezza del panning	0...100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per l'ampiezza del panning	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quant. di mod. per l'amp. del panning	–100...+100

j	W/D (Wet/Dly) Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

049: LCR BPM Dly

Il Delay L/C/R vi consente di far coincidere il tempo di ritardo con il tempo della song. Potete inoltre sincronizzare il tempo di delay con l’arpeggiatore o il sequencer. Se programmate il tempo prima dell’esecuzione, potete ottenere un delay sincronizzato in tempo reale con la song. Il tempo di delay è regolato dalle note.



a	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞, Sync
b	L Bs (L Delay Base Note) Sel. il tipo di note che spec. il tempo di delay del TapL ☞, Sync	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩., 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥., 𝅝
	Times Regola il numero di note che specif. il tempo di delay per il TapL ☞	1...16
	Level Regola il livello di uscita del TapL	0...50
c	C Bs (C Delay Base Note) Sel. il tipo di note che spec. il tempo di delay del TapC ☞, Sync	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩., 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥., 𝅝
	Times Regola il numero di note che specif. il tempo di delay per il TapC ☞	1...16
	Level Regola il livello di uscita del TapC	0...50
d	R Bs (R Delay Base Note) Sel. il tipo di note che specif. il tempo di delay per il TapR ☞, Sync	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩., 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥., 𝅝
	Times Regola il numero di note che specif. il tempo di delay per il TapR ☞	1...16
	Level Regola il livello di uscita del TapR	0...50
e	C Fb (C Delay Feedback) Regola la quantità di feedback del TapC	–100...+100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del feedback del TapC	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del feedback del TapC	–100...+100
f	Time Over? > Indica un messaggio di errore quando il tempo di delay eccede il limite superiore ☞	----, OVER!
g	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping della gamma bassa	0...100% ☞ Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Regola la quant. di mod. del livello di ingresso ☞ Fx:037, D-mod	–100...+100
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del livello di ingr.	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	Spread Regola l’ampiezza dell’immagine stereo dell’effetto	0...50 ☞ Fx:043

j	W/D (Wet/Dly) Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

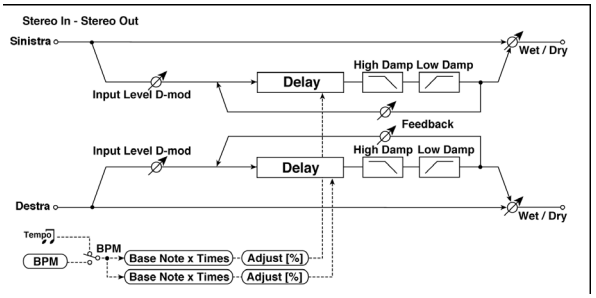
a: BPM, b: L Bs, b: Times, c: C Bs, c: Times, d: R Bs, d: Times
Il tempo di ritardo è la durata della nota ottenuta moltiplicando il parametro “Bs” per il valore di Times, in relazione al tempo specificato dal parametro “BPM” (o dal tempo del Clock MIDI se “BPM” è regolato su **MIDI**).

f: Time Over? >
Potete regolare il tempo di ritardo sino a 1.365 msec. Se il tempo di ritardo eccede questo limite appare sul display il messaggio “OVER!”. Regolate i parametri delay time il modo che il messaggio non appaia. “Time Over?” è solo un parametro del display.

050: BPM Delay

(Stereo BPM Delay)

Questo delay stereo vi consente di regolare il tempo di ritardo e farlo coincidere con il tempo della song.



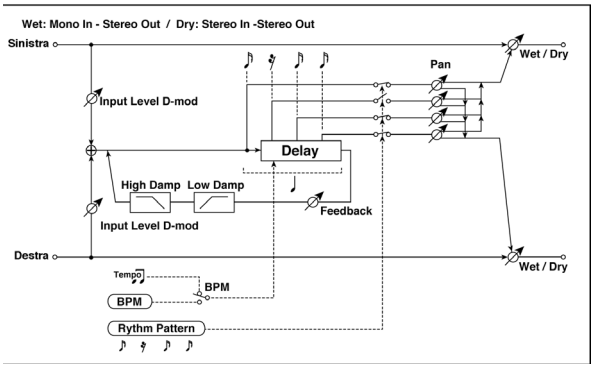
a	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:049, Sync
b	L Bs (L Delay Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano il tempo di ritardo del canale sinistro ☞ Fx:049, Sync	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩., 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥., 𝅝
	Times Regola il numero di note che specificano il tempo di ritardo del canale sinistro ☞ Fx:049	1...16
	Adj (Adjust) Reg. fine del tempo di ritardo del canale sinistro	–2.50...+2.50%
c	R Bs (R Delay Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano il tempo di ritardo del canale destro ☞ Fx:049, Sync	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩., 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥., 𝅝
	Times Regola il numero di note che specificano il tempo di ritardo del canale destro ☞ Fx:049	1...16
	Adj (Adjust) Reg. fine del tempo di ritardo del canale destro	–2.50...+2.50%
d	L Fb (L Feedback) Regola la quantità di feedback del canale sinistro	–100...+100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della quant. di feedback	Off...Tempo
	(Amount L) Regola la quant. di mod. del feedback del can. sinistro	–100...+100
e	R Fb (R Feedback) Regola la quantità di feedback del canale destro	–100...+100 D-mod
	(Amount R) Regola la quant. di mod. del feedback del can.destro	–100...+100
f	Time Over? L > Indica il messaggio di errore se il tempo di ritardo del canale sinistro eccede il limite superiore ☞	----, OVER!
	R > Indica il messaggio di errore se il tempo di ritardo del canale destro eccede il limite superiore ☞	----, OVER!

g	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Regola la quan. di damping della gamma bassa	0...100% ☞ Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Mod [%]) Regola la quant. di mod. del livello di ingresso ☞ Fx:037, D-mod	–100...+100
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del liv. di ingresso	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	W/D (Wet/Dly) Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

f: Time Over? L >, f: R >
Potete regolare il tempo di delay sino a 682 msec. Se il tempo di delay eccede questo limite, sul display appare il messaggio “OVER!!”. Regolate i parametri in modo che il messaggio di errore non appaia. “Time Over?” è solo un parametro del display

051: Seq. Delay
(Sequential Delay)

Questo delay four-Tap vi consente di selezionare un tempo ed un pattern ritmico per regolare ogni Tap.



a	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 44...240 ☞, Sync
	Rhythm (Rhythm Pattern) Seleziona un pattern ritmico	♪ – – – ... ♪♪♪3 ☞, Sync

b	Tap1 Pan Regola il panning del Tap1	L, 1...99, R
c	Tap2 Pan Regola il panning del Tap2	L, 1...99, R
d	Tap3 Pan Regola il panning del Tap3	L, 1...99, R
e	Tap4 Pan Regola il panning del Tap4	L, 1...99, R
f	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	–100...+100 D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della quant. di feedback	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del feedback	–100...+100
g	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping della gamma bassa	0...100% ☞ Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Mod [%]) Regola la quant. di mod. del livello di ingresso ☞ Fx:037, D-mod	–100...+100
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del liv. di ingresso	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	W/D (Wet/Dly) Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

a: BPM, a: Rhythm
Con il tempo specificato dal parametro “BPM” (o il tempo del Clock MIDI se “BPM” è regolato su **MIDI**), la durata di un beat equivale al tempo di ritardo del feedback, e l’intervallo tra i Tap diviene uguale. Selezionando un pattern ritmico attiverete o disattiverete automaticamente l’uscita dei Tap. Quando “BPM” è regolato su **MIDI**, il limite inferiore di “BPM” è **44**.

REVERB

Effetti di Riverbero

Questi effetti simulano la riverberazione di ambiente delle sale da concerto.

052: Rev. Hall

(Reverb Hall)

Questo riverbero di tipo Hall simula la riverberazione di una sala da concerto di medie dimensioni.

053: RevSmthHall

(Smooth Hall)

Questo riverbero di tipo Hall simula la riverberazione di una grande sala da concerto o di uno stadio e crea un rilascio dolce.

054: RevWetPlate

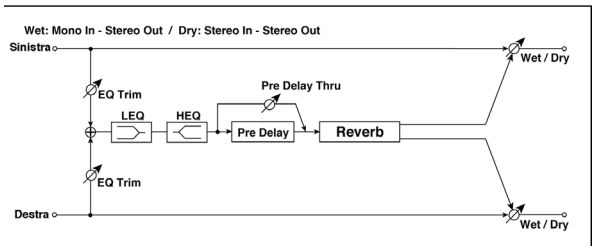
(Reverb Wet Plate)

Riverbero di tipo Plate fornisce riverberazione densa e calda.

055: RevDryPlate

(Reverb Dry Plate)

Riverbero di tipo Plate fornisce riverberazione secca e leggera.

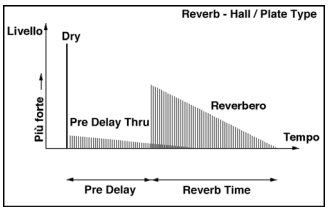


a	Reverb Time Regola il tempo di riverberazione	0.1...10.0s
b	High Damp Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100%
c	Pre Delay Regola il tempo di delay per il suono originale	0...200ms ☞
d	Pre Delay Thru Regola la proporzione tra suono non reverberato	0...100% ☞
e	Pre EQ Trim Table , “Regola il livello di ingresso dell’ EQ,” a pagina 186	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , “Regola il guadagno del Low EQ,” a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , “Regola il guadagno dell’ High EQ,” a pagina 186	–15...+15dB
g	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185 D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

c: Pre Delay, d: Pre Delay Thru

Il “Pre Delay” regola il tempo di ritardo all’ingresso del riverbero e consente di controllare la spazialità.

Usando il “Pre Delay Thru” potete miscelare il suono senza delay enfatizzando l’attacco del suono stesso.



056: Rev Room

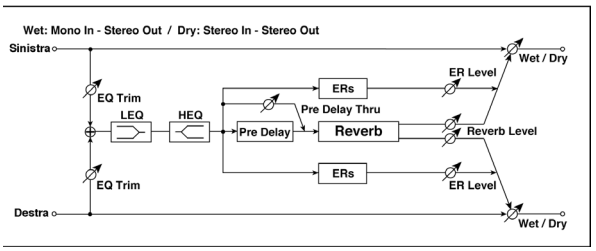
(Reverb Room)

Questo riverbero di tipo Room enfatizza la prima riflessione che rende il suono più definito. Cambiando il bilanciamento tra prima riflessione e suono riverberato potete simulare il rimbalzo del suono sulle pareti di vario tipo di una stanza.

057: R.BriteRoom

(Reverb Bright Room)

Questo riverbero di tipo Room enfatizza la prima riflessione che rende il suono più chiaro. Vedi anche 056: Reverb Room.



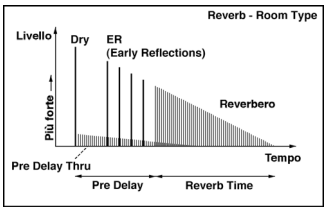
a	Reverb Time Regola il tempo di riverberazione	0.1...3.0sec
b	High Damp Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100%
c	Pre Delay Regola il tempo di delay dal suono originale	0...200ms ☞ Fx:052
d	Pre Delay Thru Regola la proporzione del suono senza delay	0...100% ☞ Fx:052
e	Pre EQ Trim Table , “Regola il livello di ingresso dell’ EQ,” a pagina 186	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , “Regola il guadagno del Low EQ,” a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , “Regola il guadagno dell’ High EQ,” a pagina 186	–15...+15dB
g	ER Level Regola il livello di prima riflessione	0...100 ☞
h	Reverb Level Regola il livello di riverberazione	0...100 ☞
i	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185 D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

g: ER Level, h: Reverb Level

Questi parametri regolano i livelli di prima riflessione e di riverberazione.

Cambiando i valori potete simulare il tipo di pareti della stanza. Infatti un livello alto di “ER Level” simula delle pareti solide (dei

muri), ed un valore alto di “Reverb Level” simula delle pareti morbide (per esempio delle tende).



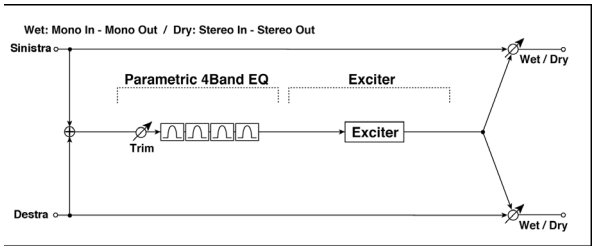
MONO – MONO CHAIN

Effetti che combinano due effetti mono collegati in serie

058: Par4Eq-Exc

(Parametric 4-Band EQ – Exciter)

Questo effetto combina un EQ mono a 4 bande ed un Exciter.

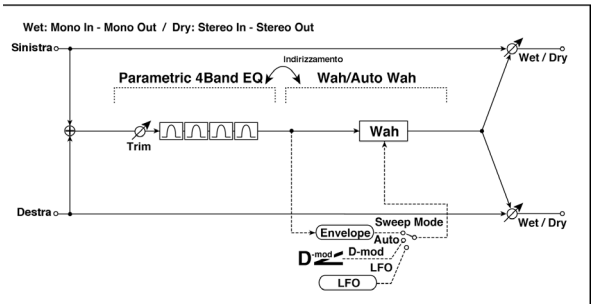


a	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	–18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	–18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	–18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	–18...+18dB
f	[XCT] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
g	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 ☞ Fx:011
h	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

059: Par4Eq-Wah

(Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

Questo effetto combina un EQ parametrico mono a 4 bande ed un Wah. Potete cambiare l'ordine della connessione.

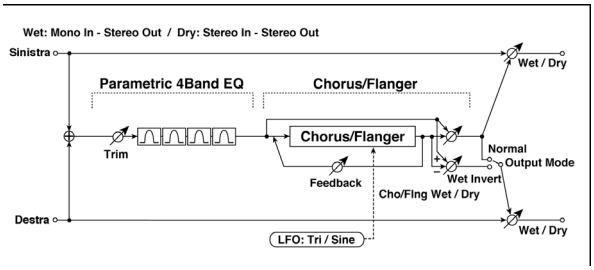


a	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell' EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	–18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	–18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	–18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	–18...+18dB
f	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) Regola il limite inf. della freq. centrale del Wah	0...100 ☞ Fx:009
	Top (Frequency Top) Regola il limite sup. della freq. centrale del Wah	0...100 ☞ Fx:009
g	Swp Mode (Sweep Mode) Auto, Dmod, LFO Seleziona il controllo tra Auto-Wah, sorgente di mod. ed LFO ☞ Fx:009, D-mod	
	Src (Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di mod. per il Wah quando Sweep Mode=D-mod	
h	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Commuta il filtro passabasso tra On e Off	Of, On
i	[Routing] PEQ → WAH, WAH → PEQ Cambia l'ordine della connessione dell'EQ e del Wah	
j	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

060: 4EqPhsrChFl

(Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

Questo effetto combina un EQ parametrico mono a 4 bande ed un chorus/flanger.



a	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	–18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	–18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	–18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	–18...+18dB
f	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Sel. la forma d'onda dell' LFO del chorus/flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
g	Dly (Delay Time) Regola il tempo di delay	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞ Fx:020
h	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Regola il bilanciamento del chorus/flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita per il chorus/flanger	Normal, Wet Inv ☞
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

h: Out

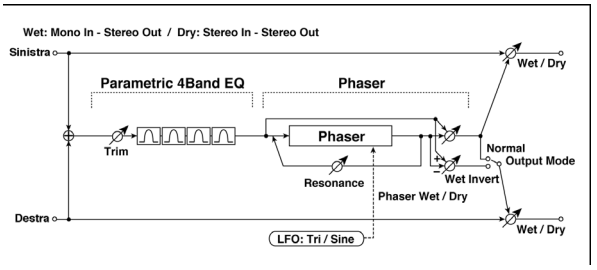
Quando viene selezionato **Wet Inv la** fase del canale destro del chorus/flanger viene invertita. Ciò crea effetti pseudostereo ed aggiunge apertura.

Comunque se un effetto di tipo mono viene collegato dopo questo effetto, i suoni destro e sinistro possono annullarsi l'un l'altro eliminando l'effetto di chorus/flanger.

061: Par4Eq-Phsr

(Parametric 4-Band EQ – Phaser)

Questo effetto combina un equalizzatore parametrico mono a 4 bande ed un phaser.

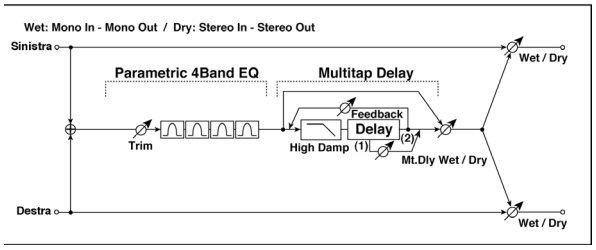


a	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	–18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	–18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	–18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	–18...+18dB
f	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
g	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di mod. dell' LFO	0...100
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	–100...+100 ☞ Fx:023
h	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Regola il bilanciamento dell'effetto phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Output Mode Seleziona il Modo di uscita del phaser	Normal, Wet Inv ☞ Fx:060
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

062: P4Eq-TapDly

(Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)

Questo effetto combina un equalizzatore parametrico mono a 4 bande ed un multitap delay.

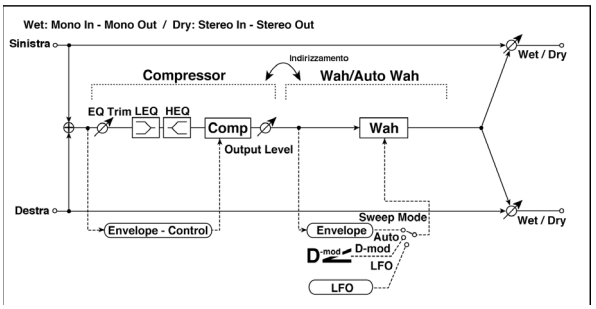


a	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	–18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	–18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	–18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	–18...+18dB
f	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	–100...+100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Dry, 2:98...98:2, Wet Regola il bilanciamento dell'effetto multitap delay	
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
i	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

063: Cmp-AutoWah

(Compressor – Wah/Auto Wah)

Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un Wah. Potete cambiare l'ordine della connessione.

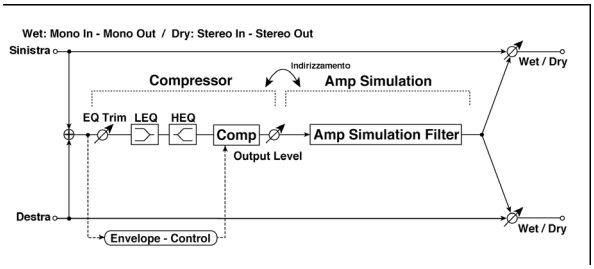


a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Table , "Regola il livello di attacco," a pagina 186	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 ☞ Fx:002
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
e	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) Regola il limite inf. della freq. centrale del Wah	0...100 ☞ Fx:009
	Top (Frequency Top) Regola il limite sup. della freq. centrale del Wah	0...100 ☞ Fx:009
f	Swp Mode (Sweep Mode) Auto, Dmod, LFO Seleziona il controllo tra Auto-Wah, sorgente di mod.e LFO ☞ Fx:009, D-mod	
	Src (Source) Off...Tempo Selez. la sorgente di mod. per il Wah quando Sweep Mode=D-mod	
g	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Commuta il filtro passabasso On e Off	Of, On
h	[Routing] CMP → WAH, WAH → CMP Commuta l'ordine della connessione del compressore e del Wah	
i	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

064: Cmp-AmpSim

(Compressor – Amp Simulation)

Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un Amp simulation. Potete cambiare l'ordine della connessione.

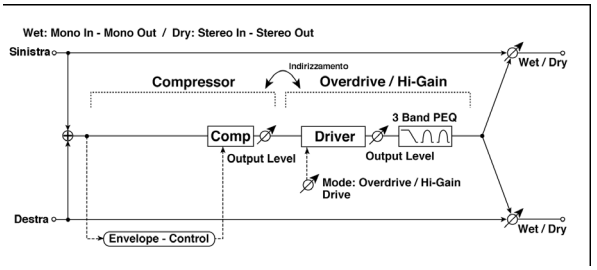


a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Table , "Regola il livello di attacco," a pagina 186	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 ☞ Fx:002
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
e	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
f	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del compressore e dell'amp	CMP → AMP, AMP → CMP
g	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

065: Cmp-OD/HiG

(Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un overdrive/high-gain distortion. Potete cambiare l'ordine della connessione.

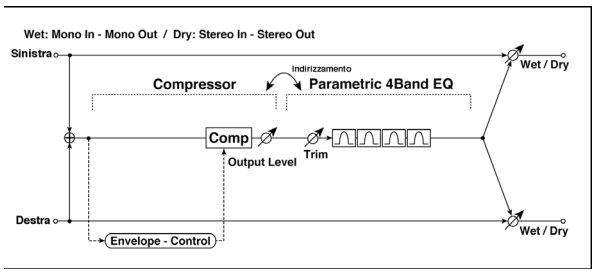


a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Table , "Regola il livello di attacco," a pagina 186	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 ☞ Fx:002
c	[OD] Mode (Drive Mode) Commuta tra overdrive ed high-gain distortion	OverD, Hi-Gain
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100 ☞ Fx:006
d	Level (Output Level) Regola il livello di uscita dell'overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il livello di uscita dell'overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita dell'Overdrive	–50...+50
e	Lo (Low Cutoff) Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	20...1.00kHz
	G (Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–18...+18dB
f	M1 (Mid1 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	–18...+18dB
g	M2 (Mid2 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	–18...+18dB
h	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del compressore e dell'overdrive	CMP → OD, OD → CMP
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

066: Cmp-Par.4Eq

(Compressor – Parametric 4-Band EQ)

Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un equalizzatore parametrico mono a 4 bande. Potete cambiare l'ordine della connessione.

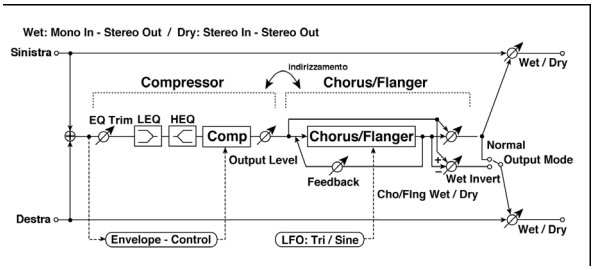


a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Table , "Regola il livello di attacco," a pagina 186	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 ☞ Fx:002
c	[PEQ] Trim Regola li livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
d	[Routing] CMP → PEQ, PEQ → CMP Commuta l'ordine di connessione del compressore e dell'EQ	
e	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	–18...+18dB
f	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	–18...+18dB
g	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	–18...+18dB
h	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	–18...+18dB
i	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

067: Cmp-ChorFlg

(Compressor – Chorus/Flanger)

Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un chorus/flanger. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Table , "Regola il livello di attacco," a pagina 186	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 ☞ Fx:002
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
f	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di Feedback	–100...+100 ☞ Fx:020
g	[F] Cho/Flng W/D –Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet Regola il bilanciamento dell'effetto di chorus/flanger ☞ Fx:010, 020	
	Out (Output Mode) Normal, Wet Inv Seleziona il Modo di uscita del chorus/flanger ☞	
h	[Routing] CMP → CF/FL, CH/FL → CMP Commuta l'ordine di connessione del compr. e del chorus/flanger ☞	
i	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

g: Out, h: [Routing]

Quando è selezionato **Wet Inv**, la fase del canale destro del chorus/flanger viene invertita. Ciò crea un effetto pseudostereo ed aggiunge apertura.

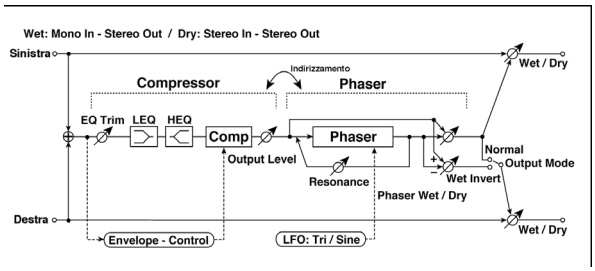
Comunque, se dopo questo effetto viene connesso un effetto di tipo mono, i suoni destro e sinistro possono annullarsi l'un l'altro eliminando l'effetto di chorus/flanger.

Quando "[Routing]" è regolato su **CH/FL→CMP**, "Out" viene regolato su **Normal**.

068: Cmp-Phaser

(Compressor – Phaser)

Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un phaser. Potete cambiare l'ordine della connessione.

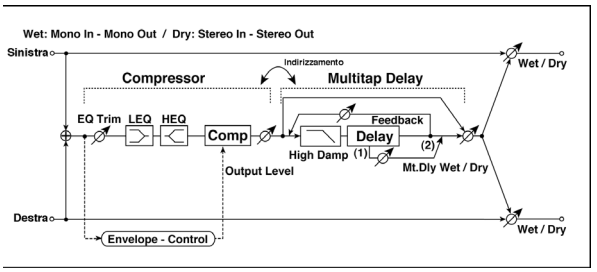


a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Table , "Regola il livello di attacco," a pagina 186	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 ☞ Fx:002
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
f	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	–100...+100 ☞ Fx:023
g	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Regola il bilanciamento dell'effetto phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del phaser	Normal, Wet Inv ☞ Fx:067
h	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del compressore e del phaser	CMP→PHS, PHS→CMP ☞ Fx:067
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

069: Cmp-MTapDly

(Compressor – Multitap Delay)

Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un multitap delay. Potete cambiare l'ordine della connessione.

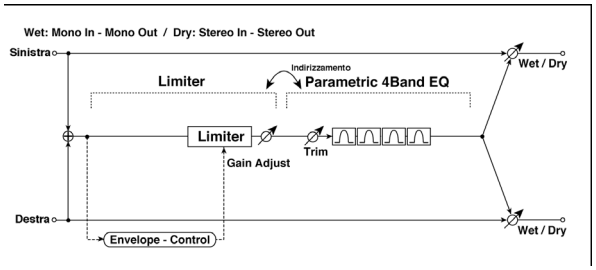


a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Table , "Regola il livello di attacco," a pagina 186	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 ☞ Fx:002
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680msec
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2	0...680msec
f	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 (Tap2 Delay) Regola la quantità di feedback del Tap2	–100...+100
g	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento dell'effetto multitap delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
h	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del compressore multitap delay	CMP→DLY, DLY→CMP
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

070: Lim-Par.4Eq

(Limiter – Parametric 4-Band EQ)

Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un equalizzatore parametrico a 4 bande. Potete cambiare l'ordine della connessione.

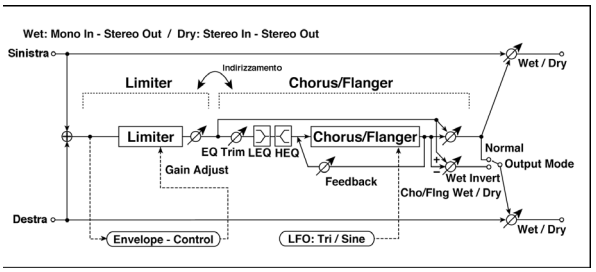


a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
b	Threshold (Threshold) Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compr.☞ Fx:003	–40...0dB
	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita del limiter	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
c	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 ☞ Fx:003
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 ☞ Fx:003
d	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
e	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del limiter e dell' EQ	LMT→PEQ, PEQ→LMT
f	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	–18...+18dB
g	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	–18...+18dB
h	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	–18...+18dB
i	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	–18...+18dB
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

071: Lim-ChorFlg

(Limiter – Chorus/Flanger)

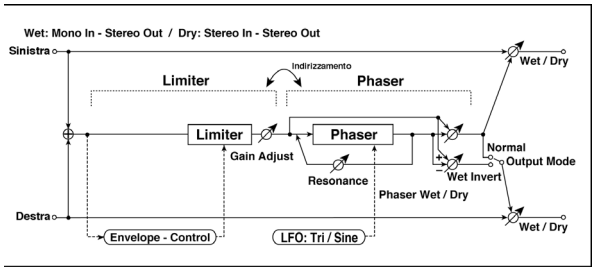
Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un chorus/flanger. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
b	Threshld (Threshold) Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compr.☞ Fx:003	–40...0dB
	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita del limiter	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
c	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 ☞ Fx:003
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 ☞ Fx:003
d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
e	Dly (Delay Time) Regola il tempo di delay	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
	Feedback Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞ Fx:020
f	[F] EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
h	[F] Cho/Flng W/D Regola il bilanciamento del chorus/flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Output Mode Seleziona il Modo di uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv ☞ Fx:067
i	Routing Commuta l'ordine di connessione del limiter e del chorus/flanger	LMT→CH/FL, CH/FL→LMT ☞ Fx:067
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

072: Lim-Phaser

Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un phaser. Potete cambiare l'ordine della connessione.

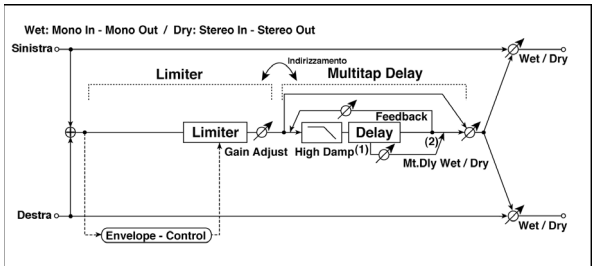


a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
b	Threshld (Threshold) Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compr.	–40...0dB ☞ Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita del limiter	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
c	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 ☞ Fx:003
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 ☞ Fx:003
d	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
e	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
	Resonance Regola la quantità di risonanza	–100...+100 ☞ Fx:023
f	[P] Phaser W/D Regola il bilanciamento del phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Output Mode Seleziona il Modo di uscita del phaser	Normal, Wet Inv ☞ Fx:067
g	Routing Commuta l'ordine di connessione del limiter e del phaser	LMT→PHS, PHS→LMT ☞ Fx:067
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

073: Lim-MTapDly

(Limiter – Multitap Delay)

Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un multitap delay. Potete cambiare l'ordine della connessione.

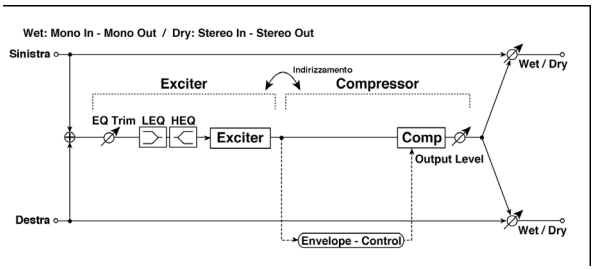


a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
b	Threshld (Threshold) Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compr.	–40...0dB ☞ Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita del limiter	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
c	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 ☞ Fx:003
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 ☞ Fx:003
d	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2	0...680ms
e	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	–100...+100
f	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento del multitap delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
g	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del limiter e del multitap delay	LMT→DLY, DLY→LMT
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

074: Exc-Compr

(Exciter – Compressor)

Questo effetto combina un exciter di tipo mono ed un compressor. Potete cambiare l'ordine della connessione.

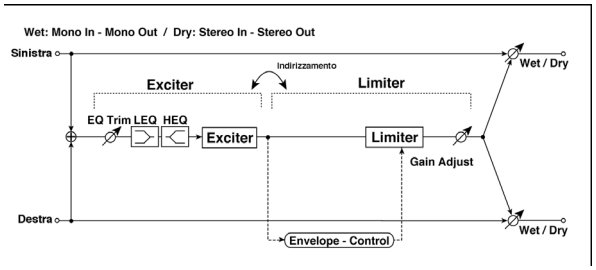


a	[XTC] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 ☞ Fx:011
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
e	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 ☞ Fx:002
f	Attack Table , "Regola il livello di attacco," a pagina 186	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 ☞ Fx:002
g	[Routing] Commuta l'ordine di connessione dell' exciter e del compressor	XCT→CMP, CMP→XCT
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

075: Exc-Limiter

(Exciter – Limiter)

Questo effetto combina un exciter di tipo mono ed un limiter. Potete cambiare l'ordine della connessione.

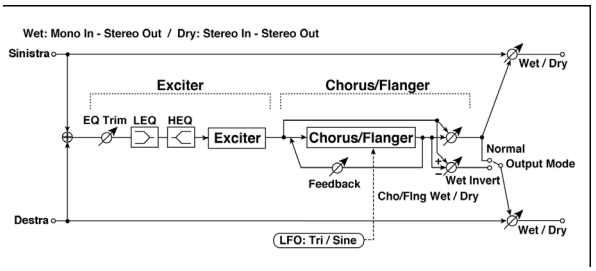


a	[XTC] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 ☞ Fx:011
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
e	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
f	Threshld (Threshold) Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compressore ☞ Fx:003	–40...0dB
	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita del limiter	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
g	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 ☞ Fx:003
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 ☞ Fx:003
h	[Routing] Commuta l'ordine di connessione dell'exciter e del limiter	XCT→LMT, LMT→XCT
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

076: Exc-ChorFlg

(Exciter – Chorus/Flanger)

Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un chorus/flanger.

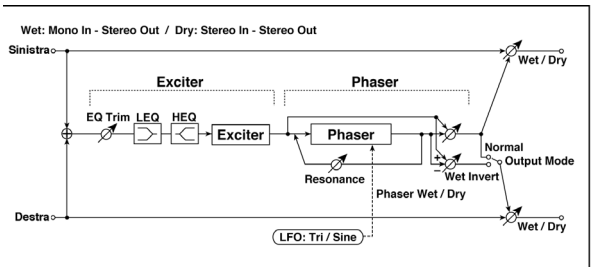


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 ☞ Fx:011
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
f	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞ Fx:020
g	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Regola il bilanciamento del chorus/flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv ☞ Fx:060
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

077: Exc-Phaser

(Exciter – Phaser)

Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un phaser.

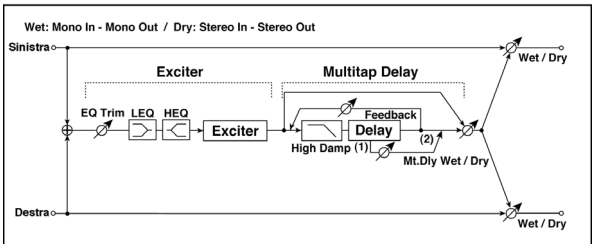


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 ☞ Fx:011
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
f	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	–100...+100 ☞ Fx:023
g	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Regola il bilanciamento del phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del phaser	Normal, Wet Inv ☞ Fx:060
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

078: Exc-MTapDly

(Exciter – Multitap Delay)

Questo effetto combina un exciter di tipo mono ed un multitap delay.

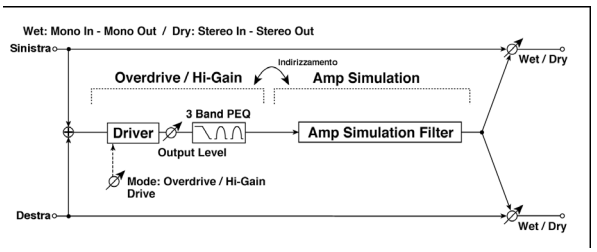


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 ☞ Fx:011
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2e	0...680ms
f	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	–100...+100
g	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento del multitap delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

079: OD/HG-Amp S

(Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

Questo effetto combina un overdrive/high-gain distortion di tipo mono ed un amp simulation. Potete cambiare l'ordine della connessione.



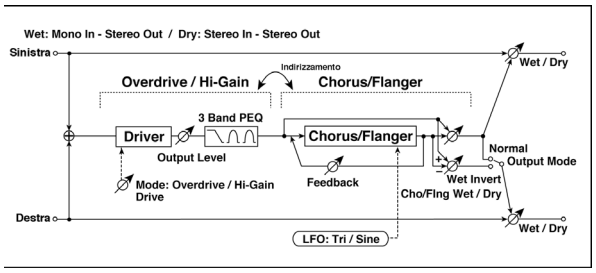
a	[OD] Mode (Drive Mode) Commuta tra overdrive e high-gain distortion	OverD, Hi-Gain
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100 ☞ Fx:006

b	Level (Output Level) Regola il livello di uscita dell'overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il liv. di uscita dell'Overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita dell' overdrive	–50...+50
c	Lo (Low Cutoff) Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	20...1.00kHz
	G (Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–18...+18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	–18...+18dB
e	M2 (Mid2 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
g	[Routing] Commuta l'ordine di connessione dell'overdrive e dell' amp simul.	OD→AMP, AMP→OD
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

080: OD/HG-ChoFl

(Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

Questo effetto combina un overdrive/high-gain distortion di tipo mono ed un chorus/flanger. Potete cambiare l'ordine della connessione.

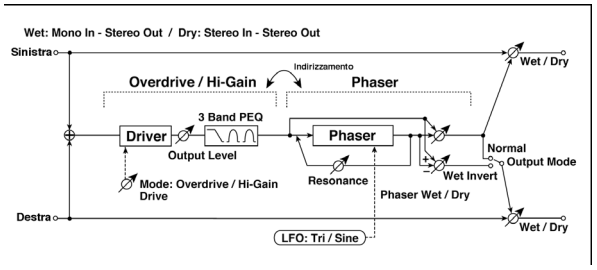


a	[OD] Mode (Drive Mode) Commuta tra overdrive ed high-gain distortion	OverD, Hi-Gain
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100 ☞ Fx:006
b	Level (Output Level) Regola il livello di uscita dell'Overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il liv. di uscita dell'overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita dell' overdrive	–50...+50
c	Lo (Low Cutoff) Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	20...1.00kHz
	G (Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–18...+18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	300...10.00kHz
	Q Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	–18...+18dB
e	M2 (Mid2 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
g	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞ Fx:020
h	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Regola il bilanciamento del chorus/flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv ☞ Fx:067
i	[Routing] Commuta l'ordine di connessione dell'overdrive e del chorus/flanger	OD → CH/FL, CH/FL → OD ☞ Fx:067
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

081: OD/HG-Phser

(Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

Questo effetto combina un overdrive/high-gain distortion di tipo mono ed un phaser. Potete cambiare l'ordine della connessione.



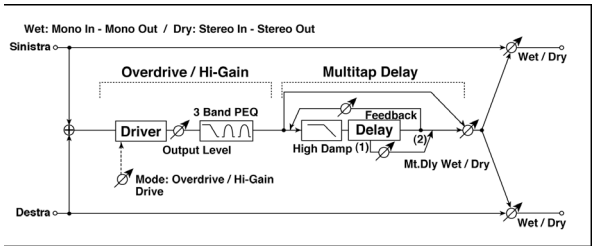
a	[OD] Mode (Drive Mode) Commuta tra overdrive ed high-gain distortion	OverD, Hi-Gain
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100 ☞ Fx:006
b	Level (Output Level) Regola il livello di uscita dell' overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del liv. di uscita dell'overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita dell'overdrive	–50...+50
c	Lo (Low Cutoff) Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	20...1.00kHz
	G (Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–18...+18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	–18...+18dB

e	M2 (Mid2 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
g	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	–100...+100 ☞ Fx:023
h	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Regola il bilanciamento del phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del phaser	Normal, Wet Inv ☞ Fx:067
i	[Routing] Commuta l'ordine di connessione dell' overdrive e del phaser	OD → PHS, PHS → OD ☞ Fx:067
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

082: OD/HG-MTDly

(Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

Questo effetto combina un overdrive/high-gain distortion di tipo mono ed un multitap delay.

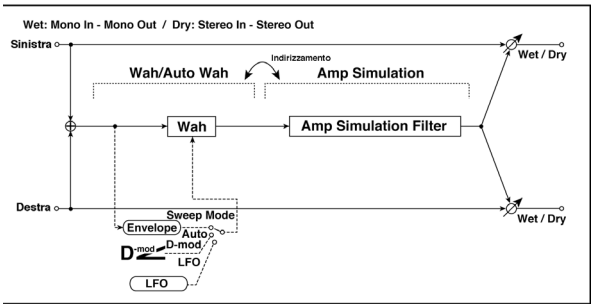


a	[OD] Mode (Drive Mode) Commuta tra overdrive ed high-gain distortion	OverD, Hi-Gain
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100 ☞ Fx:006
b	Level (Output Level) Regola il livello di uscita dell' overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del liv. di uscita dell'overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita dell'overdrive	–50...+50
c	Lo (Low Cutoff) Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	20...1.00kHz
	G (Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–18...+18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	–18...+18dB
e	M2 (Mid2 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	–100...+100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento del multitap delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

083: Wah-AmpSim

(Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

Questo effetto combina un Wah di tipo mono ed un amp simulation. Potete cambiare l'ordine della connessione

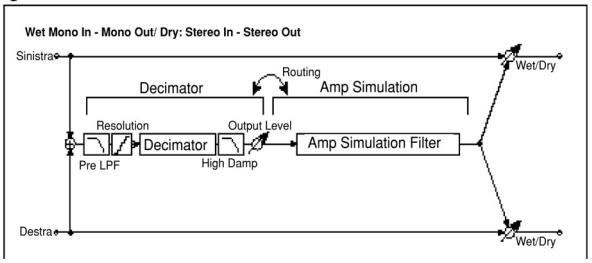


a	[WAH] Freq Btm (Frequency Bottom) Regola il limite inf. della freq. centrale del Wah	0...100 ☞ Fx:009
	Top (Frequency Top) Regola il limite sup. della freq. centrale del Wah	0...100 ☞ Fx:009
b	Swp Mode (Sweep Mode) Seleziona il controllo tra Auto-Wah, sorgente di mod. ed LFO	Auto, Dmod, LFO ☞ Fx:009, D-mod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. per il Wah quando Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
c	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
d	Resonance Regola la quantità di risonanza	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Commuta il filtro passabasso On ed Off	Off, On
e	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
f	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del Wah e dell'Amp simul	WAH → AMP, AMP → WAH
g	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

084: Decim-Amp S

(Decimator – Amp Simulation)

Questo effetto combina un decimator di tipo mono ed un amp simulation. Potete cambiare l'ordine della connessione.

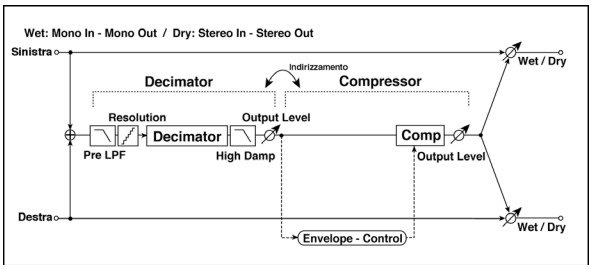


a	[DECI] Pre LPF Commuta On/Off il rumore armonico causato dal campionamento ribassato ☞ Fx:014	Off, On
b	High Damp Regola il rapporto di damping della gamma alta	0...100%
c	Sampling Freq (Sampling Frequency) Regola la frequenza di campionamento	1.00k...48.00kHz
d	Resolution Regola la lunghezza del data bit	4...24 ☞ Fx:014
e	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del decimator	0...100 ☞ Fx:014
f	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
g	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del decimator e dell'amp simul.	DECI→AMP, AMP→DECI
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

085: Deci–Comp

(Decimator – Compressor)

Questo effetto combina un decimator di tipo mono ed un compressor. Potete cambiare l'ordine della connessione.

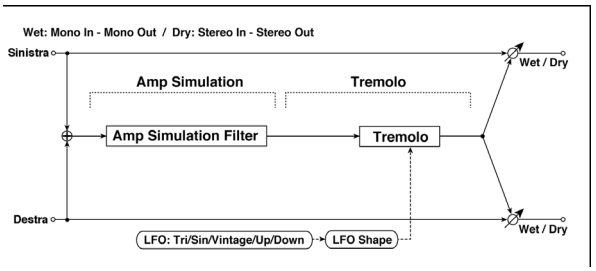


a	[DECI] Pre LPF Commuta On/Off il rumore armonico causato dal campionamento ribassato ☞ Fx:014	Off, On
	High Damp Regola la prop. del damping della gamma alta	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) Regola la frequenza di campionamento	1.00k...48.00kHz
c	Resolution Regola la lunghezza del data bit	4...24 ☞ Fx:014
d	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del decimator	0...100 ☞ Fx:014
e	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 ☞ Fx:002
f	Attack Table , "Regola il livello di attacco," a pagina 186	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 ☞ Fx:002
g	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del decimator e del compressor	DECI→CMP, CMP→DECI
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

086: AmpS-Tremol

(Amp Simulation – Tremolo)

Questo effetto combina un amp simulation di tipo mono ed un tremolo.

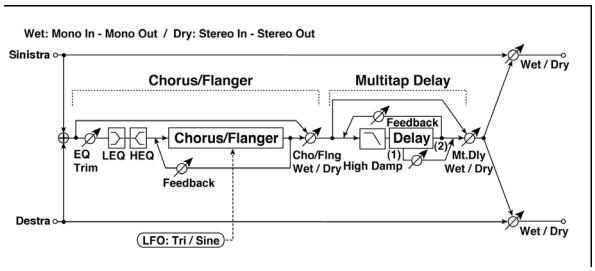


a	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
b	[TRML] LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down ☞ Fx:032
c	LFO Shape Determina quanto la forma d'onda dell'LFO venga cambiata	–100...+100 ☞ Fx:020
d	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
e	Depth Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
f	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

087: Ch/Fl-MTDly

(Chorus/Flanger – Multitap Delay)

Questo effetto combina un chorus/flanger di tipo mono ed un multitap delay.

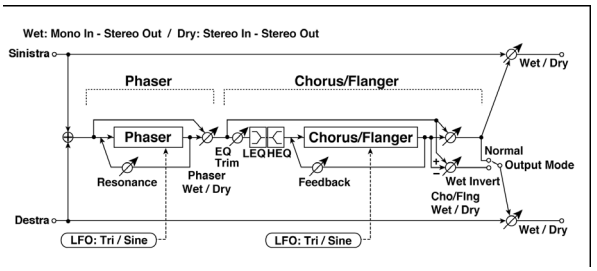


a	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
b	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞ Fx:020
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
e	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) –Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet Regola il bilanciamento del chorus/flanger ☞ Fx:010, 020	
f	[DLY]T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	–100...+100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet Regola il bilanciamento del multitap delay	
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% ☞ Fx:043
i	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

088: Phser-ChoFl

(Phaser – Chorus/Flanger)

Questo effetto combina un phaser di tipo mono ed un chorus/flanger.

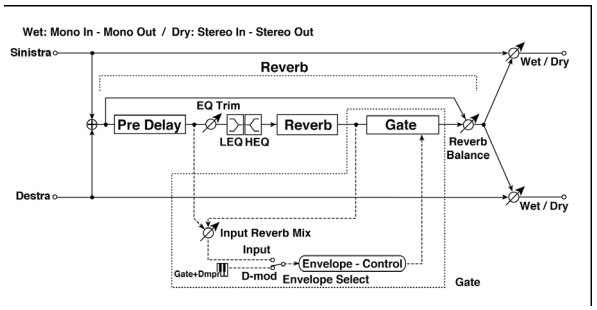


a	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
b	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	–100...+100 ☞ Fx:023
c	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) –Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet Regola il bilanciamento del phaser ☞ Fx:010, 023	
d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO del chorus/flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
e	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	–100...+100 ☞ Fx:020
f	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," a pagina 186	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," a pagina 186	–15...+15dB
h	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) –Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet Regola il bilanciamento del chorus/flanger ☞ Fx:010, 020	
	Out (Output Mode) Normal, Wet Inv Seleziona il Modo di uscita del chorus/flanger ☞ Fx:060	
i	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," a pagina 185 D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," a pagina 185	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

089: Rev-Gate

(Reverb – Gate)

Questo effetto combina un riverbero di tipo mono ed un Gate.



a	[REV] Reverb Time Regola il tempo di riverberazione	0.1...10.0sec
b	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100%
	Pre Dly (Pre Delay) Regola il tempo di ritardo del reverb. e del segnale di contr. del Gate	0...200ms
c	Pre EQ Trim Table , “Regola il livello di ingresso dell’ EQ,” a pagina 186	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , “Regola il guadagno del Low EQ,” a pagina 186	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , “Regola il guadagno dell’ High EQ,” a pagina 186	–15...+15dB
e	Rev Balance (Reverb Balance) Regola il bilanciamento del riverbero	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[GATE] In Rev Mix (Input Reverb Mix) Regola il bilanciamento tra suono riverberato e suono originale del segnale di controllo del Gate ☞	Dry, 1:99...99:1, Wet
g	Envelope (Envelope Select) Commuta tra controllo della sorgente di mod. e segnale in Ing. ☞	Dmod, Input
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. che controlla il Gate quando Envelope è regolato su D-mod ☞	Off...G2+Dmp
h	Threshold Regola il livello di soglia del Gate	0...100 ☞
	Polarity Commuta tra non-invert ed invert dello stato On/Off del Gate ☞ Fx:005	+, –
i	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 ☞ Fx:005
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 ☞ Fx:005
j	W/D (Wet/Dly) Table , “Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale,” a pagina 185	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , “Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento,” a pagina 185	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	–100...+100

g: Envelope, g:Src, f: In Rev Mix, h: Threshold

Il parametro “Envelope” vi consente di selezionare se l’attivazione/disattivazione del Gate venga attivata dal livello del segnale in ingresso o controllata direttamente dalla sorgente di modulazione. Potete selezionare tra **Off** e **G2+Dmp** per il parametro “Source” e specificare la sorgente di modulazione.

Quando “Envelope" è regolato su **Input**, il Gate viene controllato dal livello dei segnali che sono la combinazione del suono originale e del suono del riverbero. Quando il livello del segnale eccede la soglia, il Gate si apre ed il suono del riverbero viene inviato in uscita.

Normalmente regolate “In Rev Mix” su **Dry** (il Gate viene controllato solo dal suono originale). Se desiderate estendere il tempo di Gate, regolate il valore di “In Rev Mix” più alto e regolate di conseguenza il valore di “Threshold”.

19. PARAMETRI ASSEGNABILI

ELENCO DELLE FUNZIONI ASSEGNABILI ALL'INTERRUTTORE A PEDALE

Funzione	Significato
Off	Nessuna funzione asseganta
Start/stop	Corrisponde alla stessa funzione del pannello di controllo
Play/Stop Seq1	
Play Stop Seq2	
Synchro	
Tap tempo/Rst	
Tempo lock	
Intro 1	
Ending 1	
Intro 2	
Ending 2	
Fill 1	
Fill 2	
C.In / Break	
Variation 1	
Variation 2	
Variation 3	
Variation 4	
Variation up	
Variation down	
Fade in/out	
Memory	
Bass inversion	
Manual Bass	
Upper 1 Mute	Mute della traccia Upper 1
Upper 2 Mute	Mute della traccia Upper 2
Upper 3 Mute	Mute della traccia Upper 3
Lower Mute	Mute della traccia Lower
Song Melody Mute	Mute della traccia 4 della Song (in genere, traccia della melodia)
Song Drum&Bass	Mute di tutte le tracce, eccetto le tracce 2 (in genere, traccia Bass) e 10 (in genere, traccia Drum)
Style Change	Corrisponde alla stessa funzione del pannello di controllo
Single Touch	
Style Up	Seleziona lo Style successivo
Style Down	Seleziona lo Style precedente
Perform. Up	Seleziona la Performance successiva
Perform. Down	Seleziona la Performance precedente
Program Up	Seleziona il Program successivo
Program Down	Seleziona il Program precedente
STS Up	Seleziona l'STS successivo
STS Down	Seleziona l'STS precedente
STS1	Seleziona l'STS #1
STS2	Seleziona l'STS #2
STS3	Seleziona l'STS #3
STS4	Seleziona l'STS #4
Punch In/Out	Attiva/disattiva il Punch Recording
FX CC12 Sw.	Controlli FX standard
FX CC13 Sw.	
Fx A mute	Mute dell'Internal FX A
Fx B mute	Mute dell'Internal FX B
Fx C mute	Mute dell'Internal FX C
Fx D mute	Mute dell'Internal FX D
All Fx mute	Mute di tutti gli Internal FX
Drum mute	Mute della traccia Drum
Perc mute	Mute della traccia Percussion
Bass mute	Mute della traccia Bass
Acc1 mute	Mute della traccia Acc1
Acc2 mute	Mute della traccia Acc2
Acc3 mute	Mute della traccia Acc3
Acc4 mute	Mute della traccia Acc4
Acc5 mute	Mute della traccia Acc5
Acc 1/5 mute	Mute di tutte le tracce Acc
Ens. on/off	Ensemble on/off
Quarter tone	Quarter Tone on/off
Chord Latch	Sostiene l'accordo riconosciuto, fino al rilascio del pedale
Chord Latech+Damper	Sostiene l'accordo riconosciuto, fino al rilascio del pedale, e sostiene le tracce su cui il Damper sia abilitato

ELENCO DELLE FUNZIONI ASSEGNABILI AL PEDALE E AL CURSORE ASSIGNABLE SLIDER

Funzioni assegnabili al pedale ASSIGNABLE PDL e al cursore ASSIGNABLE SLIDER.

Funzione	Significato
Master volume	Master Volume
Accomp.Volume	Accopaniment Volume
Kb Expression	Keyboard Expression
Joystick +X	Joystick a destra
Joystick -X	Joystick a sinistra
Joystick +Y	Joystick avanti
Joystick -Y	Joystick indietro
Vdf cutoff (RT tracks)	Filter cutoff (sui Program assegnati alle tracce Realtime)
FX CC12 Ctl	Controlli FX standard
FX CC13 Ctl	

ELENCO DEI SUONI ASSEGNABILI AI PAD

Suoni assegnabili ai tasti PAD.

	SOUND NAME		SOUND NAME		SOUND NAME		SOUND NAME
1	ChinaGong	36	DistSlid2	71	Darbuka1	106	HeartBeat
2	Crash 1	37	Sticks	72	Darbuka2	107	Footstep1
3	Crash 2	38	Cowbell	73	Darbuka3	108	Footstep2
4	88 Crash	39	Agogo 1	74	Darbuka4	109	Stadium
5	Ride 1	40	Agogo 2	75	Darbuka5	110	DoorCreak
6	Ride 2	41	Whistle 1	76	Darbuka6	111	DoorSlam
7	China	42	Whistle 2	77	Darbuka7	112	CarEngine
8	Ride Bell	43	Sh. Guiro	78	Darbuka8	113	Car Stop
9	Splash	44	LongGuiro	79	DoufRimAk	114	Car Pass
10	RevCymbal	45	Cuica 1	80	Tef 1	115	Car Crash
11	DragonGng	46	Cuica 2	81	Tef 2	116	Crickets
12	OrchCymb1	47	Triangle1	82	Tef 3	117	Train
13	OrchCymb2	48	Triangle2	83	Tef 4	118	Helicopt
14	OrcSdRoll	49	88Cowbell	84	Tef 5	119	Gun Shot
15	OrchSnare	50	TimbLow	85	Tef 6	120	MachinGun
16	Timpani 1	51	TimbHi	86	Rik 1	121	Laser Gun
17	Timpani 2	52	TimbRim1	87	Rik 2	122	Explosion
18	Timpani 3	53	TimbRim2	88	Rik 3	123	Dog
19	Timpani 4	54	CongaLow	89	RekDomAk	124	H. Gallop
20	Orch. Hit	55	CongaHi	90	OpenBells	125	Birds 1
21	BrassFall	56	CongaSlap	91	Sagat 1	126	Birds 2
22	Ch. Bell	57	CongaMute	92	Sagat 2	127	Thunder
23	JingleBel	58	Tamb.Acc1	93	Davul	128	Sea Shore
24	WindChim1	59	Tamb.Acc2	94	Ramazan 1	129	River
25	WindChim2	60	Tamb.Push	95	Ramazan 2	130	Bubble
26	WindChim3	61	TambOpen	96	Ramazan 3	131	Cat
27	VibraSlap	62	Castanet1	97	Kup 1	132	Lion
28	RainStick	63	Castanet2	98	Kup 2	133	PhoneRing
29	Scratch 1	64	Aah !	99	Kup 3	134	Applause
30	Scratch 2	65	Uuh !	100	Kup 4	135	Wind
31	Scratch 3	66	Yeah ! 1	101	Baya 1	136	Starship
32	Scratch 4	67	Yeah ! 2	102	Baya 2	137	Jetplane
33	Scratch 5	68	Hit It !	103	Laughing	138	Siren
34	Scratch 6	69	Hollo 1	104	Scream	139	Cosmic
35	DistSlid1	70	Hollo 2	105	Punch		

ELENCO DELLE FUNZIONI ASSEGNABILI AI PAD

Funzioni assegnabili ai tasti PAD.

Function	Meaning
StyleUp	Seleziona lo Style successivo
StylDown	Seleziona lo Style precedente
PerfUp	Seleziona la Performance successiva
PerfDown	Seleziona la Performance precedente
ProgUp	Seleziona il Program successivo
ProgDown	Seleziona il Program precedente
PunchI/O	Attiva/disattiva il Punch Recording
FxA Mute	Mute dell'Internal FX A
FxB Mute	Mute dell'Internal FX B
FxC Mute	Mute dell'Internal FX C
FxD Mute	Mute dell'Internal FX D
Fx Mute	Mute dell'Internal FXs
Upp1Mute	Mute della traccia Upper 1
Upp2Mute	Mute della traccia Upper 2
Upp3Mute	Mute della traccia Upper 3
Low Mute	Mute della traccia Lower
DrumMute	Mute della traccia Drum
PercMute	Mute della traccia Percussion
BassMute	Mute della traccia Bass
Acc1Mute	Mute della traccia Acc1
Acc2Mute	Mute della traccia Acc2
Acc3Mute	Mute della traccia Acc3
Acc4Mute	Mute della traccia Acc4
Acc5Mute	Mute della traccia Acc5
Acc Mute	Mute di tutte le tracce Acc
Mel.Mute	Mute della traccia 4 della Song' (in genere, traccia della melodia)
Drum&Bas	Mute di tutte le tracce, eccetto le tracce 2 (in genere, traccia Bass) e 10 (in genere, traccia Drum)
Mic Mute	Mute degli Audio Input
QuarterT	Quarter Tone on/off
Fx CC12	Controlli FX standard
Fx CC13	

SCALE

Di seguito potete trovare l'elenco delle scale (o temperamenti) selezionabili in modo Style Play ("Scale" a pagina 48), Song ("Sc(ale)" a pagina 103) e Global ("Scale" a pagina 134).

Equal — Temperamento equabile, cioè il temperamento standard nella musica occidentale moderna. È costituita da 12 semitoni identici.

Pure Major — Gli accordi maggiori suonati nella tonalità (Key) selezionata sono perfettamente intonati.

Pure Minor — Gli accordi minori suonati nella tonalità (Key) selezionata sono perfettamente intonati.

Arabic — Scala araba, con intervalli di quarti di tono. Impostate il parametro Key come segue:
C - scala "rast C/bayati D"
D - scala "rast D/bayati E"
F - scala "rast F/bayati G"
G - scala "rast G/bayati A"
A# - scala "rast Bb/bayati C"

Pythagorean — Scala pitagorica, basata sulle teorie musicali del grande filosofo e matematico greco Pitagora. È particolarmente adatta alla musica monodica.

Werckmeister — Scala tipica del Tardo Barocco/Età Classica. Particolarmente adatta alla musica del XVIII secolo.

Kirnberger — Scala molto usata nell'accordatura del clavicembalo, molto comune nel XVIII secolo.

Slendro — Scala del gamelan indonesiano. L'ottava è suddivisa in 5 note (C, D, F, G, A). Le altre note sono intonate come nel temperamento equabile.

Pelog — Scala del gamelan indonesiano. L'ottava è suddivisa in 7 note (quando Key = C, tutti i tasti bianchi). I tasti neri sono intonati come nel temperamento equabile.

Stretch — Simula l'accordatura "stirata" del pianoforte acustico. Si tratta, fondamentalmente, di un temperamento equabile con le note basse ulteriormente abbassate, e le note alte ulteriormente alzate.

User — Scala User, cioè scala programmata dall'utente per i modi Style Play, Backing Sequence e Song. La scala User può essere salvata in una Performance, una Style Performance, un STS o una Song. Non è possibile selezionare una scala User in modo Global.

20. CONTROLLER MIDI

La seguente tabella elenca i messaggi di Control Change, e il loro effetto su alcune funzioni di Pa50SD.

CC#	CC Name	Pa50SD Function
0	Bank Select	Selezione Program
1	Mod1 (Y+)	Joystick in avanti
2	Mod2 (Y-)	Joystick indietro
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	Volume della traccia
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	Pan della traccia
11	Expression	Pedale di espressione
12	Fx Ctl 1	
13	Fx Ctl 2	
14-15	Undef. ctl	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctl	
I Control Change #32-63 sono la parte LSB (Least Significant Bytet) dei Control Change #0-31, cioè la parte MSB (Most Significant Byte), e vengono trasmessi sempre insieme alla parte MSB.		
64	Damper	Pedale Damper
65	Portamento	
66	Sostenuto	Pedale Sostenuto
67	Soft pedal	Pedale Soft
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustin level	
71	F.Res.Hp	Risonanza del filtro
72	Release	Tempo di estinzione del suono
73	Attack	Tempo di attacco
74	F.CutOff	Frequenza di taglio del filtro (Crillantezza)
75	Decay T.	Tempo di decadimento
76	Lfo1 Sp.	Velocità del Vibrato
77	Lfo1 Dpt	Intensità del Vibrato
78	Lfo1 Dly	Ritardo iniziale del Vibrato
79	FilterEg	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	
91	Fx A/C	Livello mandata A/C (riverbero)
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	Livello mandata B/D (effetto modulante)
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	
99	NRPN Msb	
100	RPN Lsb	
101	RPN Msb	
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	Reset All Controllers
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

MIDI IMPLEMENTATION CHART

Korg Pa50SD
OS Version 1.0 - Jan. 15, 2009

Function		Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	Default	1–16	1–16	Memorized	
	Changed	1–16	1–16		
Mode	Default		3		
	Messages	X	X		
	Altered	**********			
Note Number:		0–127	0–127		
	True Voice	**********	0–127		
Velocity	Note On	O 9n, V=1–127	O 9n, V=1–127		
	Note Off	X V=64	X		
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Sequencer data only	*A
	Mono (Channel)	O	O	Sequencer data only	*A
Pitch Bend		O	O		
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB)	*A
	1, 2	O	O	Modulations	*A
	64	O	O	Damper	*A
	6	O	O	Data Entry MSB	*A
	38	X	O	Data Entry LSB	*A
	7, 11	O	O	Volume, Expression	*A
	10, 91, 93	O	O	Panpot, A/B or C/D FX Block Send	*A
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack)	*A
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time	*A
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay	*A
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB)	*A
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB)	*A, 1
	120, 121	X	O	All sounds off, Reset all controllers	*A
Program Change		O 0–127	O 0–127		*A
	True #	**********	0–127		
System Exclusive		O	O		*2
System Common	Song Position	X	X		
	Song Select	X	X		
	Tune	X	X		
System Real Time	Clock	O	O		*3
	Commands	O	O		*3
Aux Messages	Local On/Off	X	X		
	All Notes Off	X	O (123–127)		
	Active Sense	O	O		
	Reset	X	X		
Notes	*A: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode. *1: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Course Tune. *2: Includes Inquiry and Master Volume messages. *3: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global page 6) is set to Midi.				

Mode 1:OMNI ON, POLY
Mode 2:OMNI ON, MONO
O: Yes
Mode 3:OMNI OFF, POLY
Mode 4:OMNI OFF, MONO
X: No

21. ELENCO DEI PARAMETRI

Parametri del pannello di controllo e dei modi operativi

La seguente tabella mostra i parametri che è possibile salvare in memoria premendo il tasto WRITE, mentre ci si trova nei vari modi operativi ed ambienti di edit. Occorre ricordare che il "Seq1+Seq2 Setup" è disponibile solo a partire dalla versione 3.0 del sistema operativo.

Pag.	Parametro	Performance	Single Touch Setting (STS)	Style Performance	Global	Seq1+Seq2 Setup	Nota
Pannello di controllo							
–	Master Volume (Slider)	–	–	–	–	–	
	Acc./Seq Volume (Slider)	–	–	–	–	–	
	Assignable Slider	–	–	–	√ (funzione)	–	
	Selected Mode	–	–	–	–	–	
	Memory	–	–	–	–	–	
	Bass Inversion	–	–	–	–	–	
	Manual Bass	–	–	–	–	–	
	Split Point	–	–	–	√	–	Non salvato su scheda
	Groove Quantize	–	–	–	–	–	
	Tempo Lock	–	–	–	–	–	
	Single Touch	–	–	–	–	–	
	Selected Style Number	√	–	–	–	–	Parametro generale
	Synchro Start/Stop	–	–	–	–	–	
	Fade In/Out	–	–	–	–	–	
	Style Element (V1, V2, V3, V4, Fill 1/2, Count In, Intro 1/2, Ending 1/2)	√	–	√	–	–	
	Ensemble On/Off	√	√	–	–	–	Parametri generali
	Chord Scanning	√	√	–	–	–	
	Keyboard Mode	√	√	–	–	–	
	Style Change	–	–	–	–	–	
	Perf./Program	–	–	–	–	–	
	Program Change	√	√	√	–	–	Singole tracce
	Octave Transpose	√	√	√	–	–	
	Master Transpose	√	–	√	–	–	Parametri generali
	Tempo	√	–	√	–	–	
	Display Hold	–	–	–	–	–	
Modo Style Play							
Main	Program	√	√	√	–	–	
	Play/Mute status	√	√	√	–	–	
1	Volume	√	√	√	–	–	Singole tracce
2	Pan	√	√	√	–	–	
3	FX Send Level	√	√	√	–	–	
4	Detune	√	√	√	–	–	
5	Scale Key Note Detune	√ √ √ √	√ √ √ √	– – – –	– – – –	– – – –	Parametri generali
6	Pitchbend Sensitivity	√	√	√	–	–	Singole tracce
7-8	FX Select (A, B, C, D) Modulating Track B>A (or D>C) Send	√ (A, B, C, D) √ (A/B, C/D) √ (A/B, C/D)	√ (C, D) √ (C/D) √ (C/D)	√ (A, B) √ (A/B) √ (A/B)	– – –	– – –	Parametri generali
9-12	FX Parameters (A, B, C, D)	√ (A/B, C/D)	√ (C/D)	√ (A/B)	–	–	
13	Easy Program Edit	√	√	√	–	–	
14	Track Mode	√	√	√	–	–	Singole tracce
15	Track Internal/External	√	√	√	–	–	
16	Damper	√	√	√	–	–	
	Expression	√	√	–	–	–	Solo tracce Realtime
17	Joystick X Joystick Y	√ √	√ √	– –	– –	– –	
18	Dynamic Range	√	√	–	–	–	
19	Ensemble Track Ensemble Type Dynamic Tempo Feedback	√ √ √ √ √	√ √ √ √ √	– – – – –	– – – – –	– – – – –	Parametri generali
20	V1-V4 Drum Map	√	–	√	–	–	
	Kick Designation Snare Designation	√ √	– –	√ √	– –	– –	
	Fill 1/2	√	–	√	–	–	
21	Program (Original/On)	√	–	√	–	–	Solo tracce Style, globalmente
	Wrap Around	√	–	√	–	–	Solo tracce Style
	Keyboard Range (Original/Off)	√	–	√	–	–	

Pag.	Parametro	Performance	Single Touch Setting (STS)	Style Performance	Global	Seq1+Seq2 Setup	Nota
22	Pad 1-4	√	√	–	–	–	Parametri generali
	Volume	√	√	–	–	–	
	Pan	√	√	–	–	–	
	C Send Level	√	√	–	–	–	
	D Send Level	√	√	–	–	–	
23	Pad Lock	–	–	–	√	–	
	Scale Lock	–	–	–	√	–	
	Auto Octave Lock	–	–	–	√	–	
	Master Transpose Lock	–	–	–	√	–	
24	Chord Recognition Mode	–	–	–	√	–	
	Scale Mode	–	–	–	√	–	
	Memory Mode	–	–	–	√	–	
	Velocity Control	–	–	–	√	–	
Modo Song Play							
Main	Program	–	–	–	–	–	Singole tracce
	Play/Mute status	–	–	–	–	√	
1	Volume	–	–	–	–	–	
2	Pan	–	–	–	–	–	
3	FX Send Level	–	–	–	–	–	Parametri generali
4	FX Select (A, B, C, D)	–	–	–	–	√	
	Modulating Track	–	–	–	–	√	
	B>A (or D>C) Send	–	–	–	–	√	
5-6	FX Parameters (A, B, C, D)	–	–	–	–	√	
7	Track Mode	–	–	–	–	–	Singole tracce
8	Track Internal/External	–	–	–	–	√	
9	Jukebox	–	–	–	–	–	Elenco salvato su scheda
10	Link Mode	–	–	–	√	–	Parametri generali
	S2 FX Mode	–	–	–	√	–	
	Performance FX Mode	–	–	–	√	–	
Modo Song							
	Song data	*Vedi tabella "Parametri di Style e Song"*					
Ambiente di edit Global							
1	Velocity Curve	–	–	–	√	–	Parametri generali
	Master Tune	–	–	–	√	–	
	Aftertouch Curve	–	–	–	√	–	
	Scale	–	–	–	√	–	
	Key	–	–	–	√	–	
	Speakers On/Off	–	–	–	–	–	Posto ad "On" all'accensione
	Metronome Volume	–	–	–	√	–	Parametri generali
2	Master Transpose on …						
	…Style/Realtime tracks	–	–	–	√	–	
	…Seq 1/2	–	–	–	√	–	
	…Midi In	–	–	–	√	–	
	Scale Transpose Position	–	–	–	√	–	
3	Pedal/Switch Function	–	–	–	√	–	
	Assignable Slider Function	–	–	–	√	–	
	EC5 Pedals (A, B, C, D, E) Functions	–	–	–	√	–	
	Damper Polarity	–	–	–	√	–	
	Footswitch Polarity	–	–	–	√	–	
4	MIDI Setup Preset	–	–	–	–	–	
5	Local On/Off	–	–	–	–	–	Posto ad "On" all'accensione
	Clock	–	–	–	–	–	Posto ad "Int" all'accensione
	Clock Send	–	–	–	√	–	Parametri generali
6	Midi In Channels (1…16)	–	–	–	√	–	Singole tracce
7	Chord 1 Channel	–	–	–	√	–	Parametri generali
	Chord 2 Channel	–	–	–	√	–	
	Velocity Input	–	–	–	√	–	
8	Upper Octave	–	–	–	√	–	
	Lower Octave	–	–	–	√	–	
	Octave Transp. on the Midi In	–	–	–	√	–	
9	Midi In Filters (1…8)	–	–	–	√	–	
10	Midi Out Channels (1…16)	–	–	–	√	–	Singole tracce
11	Midi Out Filters (1…8)	–	–	–	√	–	Parametro generale
12	Drum Mode	–	–	–	√	–	Parametri generali
	Drum Category	–	–	–	√	–	
Ambiente di edit Card							
9	Global Protect	–	–	–	√	–	Non salvato su scheda
	Factory Styles Protect	–	–	–	–	–	Posto ad "On" all'accensione

Parametri di Style e Song

La seguente tabella contiene un elenco di dati salvati (nella memoria o nella scheda) durante la modifica di uno Style o una Song.

Nota: *Quando si salva una Song su una scheda sotto forma di Standard MIDI File (SMF), tutti i parametri vengono convertiti in normali dati di traccia. I dati esclusivi di Pa50SD sono convertiti in dati di SysEx o Meta-Eventi, che vengono ignorati quando si legge lo SMF con una diversa tastiera o un sequencer dedicato.*

	Style			Song		
Parametro	**Intestazione**	**Tracce**	**Master Track**	**Intestazione**	**Tracce**	**Master Track**
Volume (GM Master Volume)[a]	–	–	–	√	–	√
Tempo	–	–	–	√	–	√
Meter (Time Signature)	√	–	–	√	–	√
Programs[b]	√	–	–	√	√	–
Note On/Off	–	√	–	–	√	–
Pitch Bend	–	√	–	–	√	–
After Touch	–	–	–	–	√	–
Control Change[c]	–	√	–	–	√	–
Quarter Tone[a]	–	–	–	–	–	√
Quarter Tone Reset[a]	–	–	–	–	–	√
Chord Variation Length	√	–	–	–	–	–
Original Key/Chord	√	–	–	–	–	–
NTT	√	–	–	–	–	–
Expression	√	√	–	√	√	–
Keyboard Range	√	–	–	–	–	–
Chord Variation Table	√	–	–	–	–	–
Retrigger Mode	√	–	–	–	–	–
Tension	√	–	–	–	–	–
Play/Mute status[a]	–	–	–	√	–	–
Master Transpose[a]	–	–	–	√	–	–
Volume	–	–	–	√	√	–
Pan	–	–	–	√	√	–
FX Block[a]	–	–	–	√	–	–
FX Send	–	–	–	√	√	–
Detune	–	–	–	√	√	–
Scale[a]	–	–	–	√	–	√
Key	–	–	–	√	–	√
Note	–	–	–	√	–	√
Detune	–	–	–	√	–	√
Scale Yes/No[a]	–	–	–	√	–	–
Pitch Bend Range	–	–	–	√	√	–
FX Select (A, B, C, D)[a]	–	–	–	√	–	√
Modulation Track[a]	–	–	–	√	–	–
FX Feedback Send (B>A or D>C)[a]	–	–	–	√	–	√
FX Parameters (A, B, C, D)	–	–	–	√	–	–
Easy Program Edit	–	–	–	√	√	–
Track Mode[a]	–	–	–	√	–	–
Internal/External Mode	–	–	–	–	–	–

(a). Salvato come dati di SysEx.

(b). Perché questo Program possa essere usato in uno Style, il parametro "Prog" deve essere posto a "Orig" nel modo Style Play. Vedi "Prog (Program)" a pagina 53.

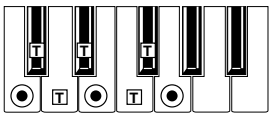
(c). Non tutti i messaggi di Control Change sono ammessi negli Style. Vedi "Elenco degli eventi registrabili" a pagina 58 per maggiori informazioni.

22. ACCORDI RICONOSCIUTI

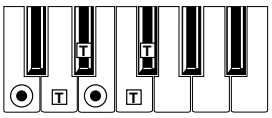
Le pagine seguenti mostrano i principali accordi riconosciuti dalla Korg Pa50SD, quando il modo di riconoscimento accordi selezionato è Fingered 2 (vedi “Chord Recognition Mode” a pagina 54). Gli accordi riconosciuti possono essere differenti, con modi di riconoscimento accordi diversi.

Major

3-note

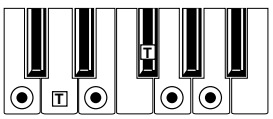


2-note

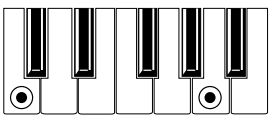


Major 6th

4-note

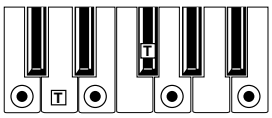


2-note

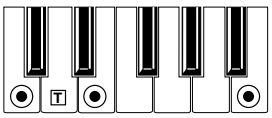


Major 7th

4-note



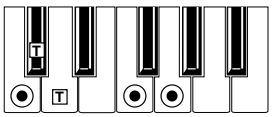
3-note



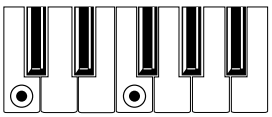
2-note

Sus 4

3-note

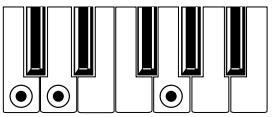


2-note



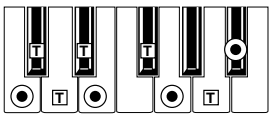
Sus 2

3-note

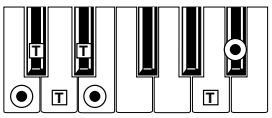


Dominant 7th

4-note



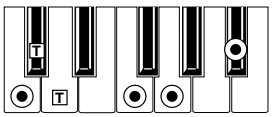
3-note



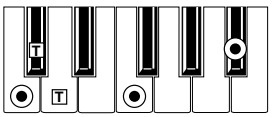
2-note

Dominant 7th Sus 4

4-note

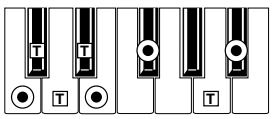


3-note



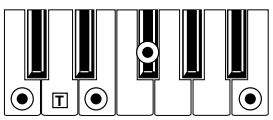
Dominant 7th ♭5

4-note



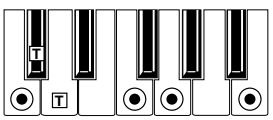
Major 7th ♭5

4-note



Major 7th Sus 4

4-note

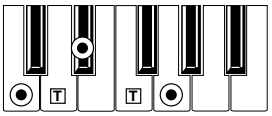


◉ = constituent notes of the chord

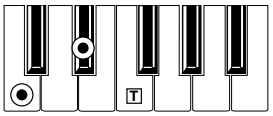
T = can be used as tension

Minor

3-note

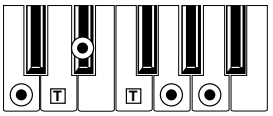


2-note



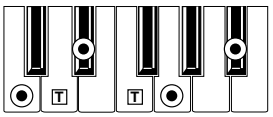
Minor 6th

4-note

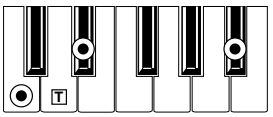


Minor 7th

4-note

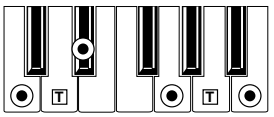


3-note

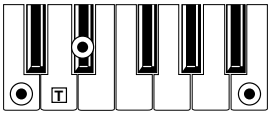


Minor-Major 7th

4-note

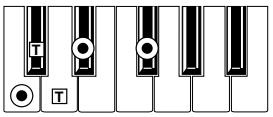


3-note



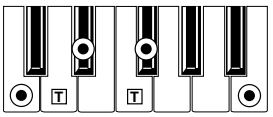
Diminished

3-note



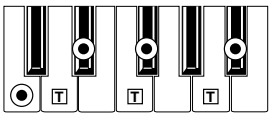
Diminished Major 7th

4-note



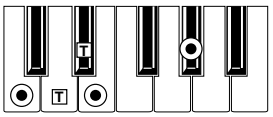
Minor 7th ♭5

4-note



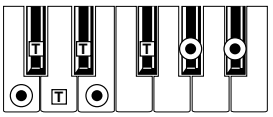
Augmented

3-note



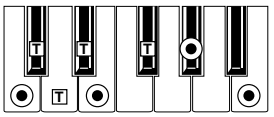
Augmented 7th

4-note



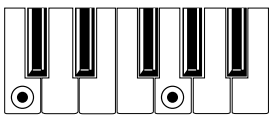
Augmented Major 7th

4-note



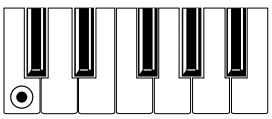
No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note



◉ = constituent notes of the chord

T = can be used as tension

23. MESSAGGI DI ERRORE E SOLUZIONE AI PROBLEMI

MESSAGGI DI ERRORE

Il Pa50SD comunica con l'utente mediante vari messaggi che appaiono nel display. Ecco l'elenco di questi messaggi.
I messaggi possono essere di due tipi diversi:

- In attesa di una conferma da parte dell'utente (Yes – No). Premete ENTER/YES per confermare e procedere, EXIT/NO per annullare.
- Comunicazione di un errore o impossibilità ad eseguire una certa operazione. Premete qualsiasi tasto del pannello di controllo.

Generali

Another Command Is Running (Press Exit)
Non è possibile mandare in esecuzione un comando, mentre un altro non è ancora stato completato.

Are you sure? (Enter/Exit)
Richiesta di conferma prima di eseguire un'operazione. Premete ENTER/YES per confermare, EXIT/NO per annullare.

Generic error
Errore non definito.

Record Aborted
Non c'è memoria sufficente per entrare in modo Style Record, Song Record, o Backing Sequence Record.

Style Play

Corrupted Style Perform. – Save It Again
La Style Performance è danneggiata. Premete WRITE, e selezionate l'opzione Current Style per salvarla nuovamente in memoria.

Style Select Fails
Pa50SD non ha potuto completare l'operazione.

Style Record

Arranger is Running! (Press Exit)
In modo Style Record, questo messaggio può apparire quando si tenta di selezionare una traccia diversa, o di eseguire un'operazione di edit, mentre l'arranger è in play.

Low memory!
Lo spazio disponibile nell'SSD (spazio in cui vengono memorizzati gli Style User) potrebbe non essere sufficiente a salvare lo Style in record. Uscite dal modo Record, poi caricate dei banchi di Style di dimensioni minori prima di entrare nuovamente in Record.

Style Copy Failed (Press Exit)
Pa50SD non ha potuto completare l'operazione di Copy.

Style Delete Failed (Press Exit)
Pa50SD non ha potuto completare l'operazione di Delete.

Style Save Failed (Press Exit)
Pa50SD non ha potuto completare l'operazione di Save.

Style Select Failed (Press Exit)
Pa50SD non è riuscito a completare la selezione.

SMF Import Failed! (Press Exit)
Errore durante la lettura dello Standard MIDI File mediante la funzione di Import SMF. Il file potrebbe essere danneggiato.

Modo Backing Sequence

Too many Styles! (Press Exit)
Avete registrato il numero massimo di Style consentiti (a seconda della memoria disponibile, 10 o 15 cambiamenti di Style).

Song Play

Cannot Load JBX File to Seq 2 (Press Exit)
Non è possibile caricare un file di Jukebox (JBX) nel Sequencer 2. I file di Jukebox possono essere caricati solo nel Sequencer 1.

Juke Box List Empty! (Press Exit)
Avete cercato di eseguire una lista di Jukebox vuota. Aggiungete delle Song alla lista.

Juke Box List Full! (Press Exit)
Una lista di Jukebox può contenere un massimo di 127 Song. Avete cercato di aggiungere una Song di troppo.

Save Song List: Insert Card and Press Enter
State salvando un elenco di Song. Inserite una scheda e premete ENTER.

Save JBX List: Insert Card and Press Enter
State salvando un elenco di Song come file JBX. Inserite una scheda e premete ENTER.

Wait Please
State cercando di caricare un file, mentre il caricamento di un altro è in corso.

Modo Song

Incompatible Meter
Avete cercato di copiare una traccia su una traccia con un metro (meter) diverso.

Out of Memory!
Il limite massimo di memoria per la Song (300KB) è stato raggiunto.

Too Many Events
Avete cercato di copiare troppi eventi sullo stesso "tic" della Song (stessa posizione).

Sequencer is Running! (Press Exit)
Mentre vi trovate in modo Song Record, questo messaggio può apparire se cercate di selezionare una traccia diversa, od eseguire un'operazione di edit, mentre il Sequencer è in play.

Modi Song Play e Song

Cannot load Jukebox file to Seq.2 (Press Exit)
È possibile caricare un file di Jukebox file solo nel Sequencer 1.

Damaged Standard Midi File
Lo Standard MIDI File che state cercando di caricare è danneggiato, e non può essere eseguito.

Jukebox list is empty
Avete cercato di cancellare una Song in una lista di Jukebox vuota, o di salvare una lista di Jukebox vuota.

Jukebox list is full
La lista di Jukebox contiene già 127 Song.

Not a Standard Midi File
Il file selezionato non è uno Standard MIDI File, e non può essere eseguito. Selezionate un file di tipo ".MID" o ".KAR". Pa50SD può riprodurre Standard MIDI File in formato 0 e 1.

Standard Midi File format 2
Avete cercato di leggere uno Standard MIDI File in formato 2. Pa50SD non può riprodurre questo tipo di file. Selezionate uno Standard MIDI File in formato 0 o 1.

Program

Overwrite Program? (Enter/Exit)
Avete cercato di salvare un Program in una locazione di memoria già occupata da un altro Program. Premete ENTER per sovrascrivere il vecchio Program, oppure EXIT per annullare.

Modo Card

Can't Read Card! (Press Exit)
Probabilmente la scheda è danneggiata. Riprovate. Se il messaggio appare di nuovo, provate con una scheda diversa.

Can't Read File! (Press Exit)
Il file che state cercando di caricare, copiare, cancellare o rinominare è danneggiato o ha una dimensione pari a zero (0 kb), quindi non può essere letto. Se questo messaggio appare durante un'operazione "New Dir" significa che ci sono problemi con la scheda. Provate a caricare il file da una scheda diversa.

Copy failed! (Press Exit)
Si è verificato un errore durante la copia. Operazione di Copy annullata.

Copy: invalid destination (Press Exit)
Avete cercato di copiare un file o una cartella di tipo generico in una cartella di tipo ".SET".

Corrupted Style Perf. Save it again
La Style Performance è danneggiata. Salvatela nuovamente: premete WRITE, e selezionate l'opzione "Current Style".

Delete all data. Continue? (Enter/Exit)
La formattazione cancellerà tutti i dati dalla scheda che volete formattare. Assicuratevi di avere una copia dei dati che non volete perdere.

Delete Destin. Files Failed! (Press Exit)
Il file che avete cercato di sovrascrivere non può essere cancellato.

Destination File Exists (Press Exit)
Il file che avete cercato di copiare esiste già a destinazione.

Directory full (Press Exit)
Avete raggiunto il massimo numero di cartelle per la radice della scheda selezionata. Cancellate alcuni file o sostituite la scheda.

Directory Not Empty (Press Exit)
Avete cercato di cancellare una directory contenente dei file. Cancellate i file, poi cancellate la directory.

Directory not found (Press Exit)
La directory non si trova nella scheda corrente. Probabilmente la scheda è stata sostituita prima di terminare l'operazione. Inserite di nuovo la scheda e riprovate.

Card Full (Press Exit)
Il supporto (scheda) selezionato è pieno. Cancellate file che non vi interessano oppure sostituite la scheda con una vuota. Quindi riprovate.

Card not empty! (Sh+Enter to Format)
Durante un backup avete inserito una scheda contenente alcuni dati. Sostituitela con una scheda vuota oppure premete SHIFT+ENTER per avviare la formattazione della scheda.

Card write-protected
La scheda è protetta dalla scrittura. Spostate la linguetta di protezione in modo da chiudere il foro e riprovate. Accertatevi che non ci siano dati che non volete sovrascrivere. In tal caso sostituite la scheda con una vuota.

Erase Failed! (Press Exit)
Si è verificato un errore durante l'operazione di Erase. Operazione annullata.

Error while converting (Press Exit)
Si è verificato un errore durante il caricamento dei dati da un disco della Serie-i di Korg. Probabilmente, il file originale è danneggiato, o la sua struttura è troppo distante da quella dei dati della serie Pa.

Error while formatting medium
Si è verificato un errore durante la formattazione del supporto (scheda). La procedura di formattazione è stata annullata. Riprovate. Se state formattando una scheda, sostituitela e riprovate.

Error while Writing! (Press Exit)
Si è verificato un errore durante la scrittura sul supporto (scheda). La procedura è stata annullata. Selezionate un supporto diverso e riprovate.

Existing Files Not Copied (Press Exit)
L'operazione di Copy (senza Overwrite) non ha copiato i file con lo stesso nome di file già esistenti a destinazione.

Factory Styles Protected! (Press Exit)
Il file ".SET" che avete appena caricato comprendeva alcuni banchi di Factory Styles. Dato che la protezione Factory Style Protect era attiva durante il caricamento, i Factory Style non sono stati caricati. (Vedi "Factory Style Protect" a pagina 152).

Fast Format Failed. Full Format? (Enter/Exit)
Procedura Fast Format annullata. Premete ENTER per proseguire con la procedura Full Format (più lenta).

File is protected
Avete tentato di scrivere su un file a sola lettura o di sistema. Pa50SD non può scrivere sopra questo tipo di file. Se proprio dovete scrivere su uno di questi file, usate un personal computer per cambiare le proprietà del file, poi provate nuovamente. Consultate il manuale d'istruzioni del computer.

File/Dir already existing (Press Exit)
Durante un'operazione di Rename o New Dir, avete cercato di scrivere su un nome già esistente. Usate un nome diverso.

File in use (Press Exit)
Il file che avete cercato di cancellare è in uso da un'altra operazione. Attendete il completamento dell'operazione, poi provate ancora.

Files In Use Not Deleted (Press Exit)
Questo messaggio può apparire durante un'operazione di Erase. I file in uso da altre operazioni non sono stati cancellati.

Files in use have not been overwritten
Questo messaggio può apparire durante un'operazione di Copy con Overwrite. I file in uso da altre operazioni non sono stati copiati.

File Not Found (Press Exit)
Il file non si trova nel supporto corrente. Probabilmente la scheda è stata sostituita prima di terminare l'operazione. Inserite di nuovo la scheda e riprovate.

Format Completed (Press Exit)
La formattazione è completa.

Format aborted (Press Exit)
Operazione Format annullata.

Format failed! (Press Exit)
Errore durante la formattazione. Operazione Format annuullata.

Illegal name (Press Exit)
Questo nome non è consentito negli sturmenti della serie Pa.

Insert an SD card and press Enter
Durante il salvataggio del sistema operativo (vedi "Save OS" a pagina 150) o l'esecuzione di una procedura di backup (vedi "Backup Data" a pagina 150), la Pa50SD ha richiesto una scheda.

Invalid Copy Parameter (Press Exit)
Non è stato possibile eseguire l'operazione di copia. Probabilmente avete cercato di copiare un file su se stesso, o di copiare cartelle nidificate.

Load Failed! (Press Exit)
L'operazione di Load non è stata eseguita. Provate ancora, o provate con file diversi.

Make New Dir Failed! (Press Exit)
Errore durante la creazione di una nuova directory.

Media Write-Protected (Press Exit)
La scheda è protetta fisicamente. Rimuovete la protezione e riprovate.

Memory full
Questo messaggio può apparire in modo Backing Sequence, quando la memoria riservata alla Song è piena.

No Card/Unformatted. (Sh+Enter to Format)
Non è presente alcuna scheda nell'apposito lettore o la scheda non è formattata. Inserite una scheda e riprovate oppure premete SHIFT+ENTER per avviare la formattazione della scheda.

Not a Pa-series or Corrupted File
Il file che state cercando di caricare non è compatibile con gli strumenti della serie Pa.

No Disk
Non c'è nessun disco inserito nel disk drive. Inserite un disco e provate ancora.

Not Enough Space On Media
Non c'è più spazio disponibile per caricare, salvare o copiare i dati. L'operazione della scheda verrà annullata. Sostituite la scheda e usate una scheda vuota per salvare i dati. Se questo messaggio appare durante il caricamento, la memoria interna basata sull'SSD (Solid State Disk) è piena.

Nothing to Rename (Press Exit)
Non ci sono file da rinominare.

Overwrite existing File? (Enter/Exit)
State salvando dei dati su una cartella ".SET" preesistente, o su un file di tipo ".MID" o ".JBX" già presente nel disco.

Overwrite on Copy? (Enter/Exit)
Premete ENTER/YES per sovrascrivere i file che hanno lo stesso nome dei file che si sta copiando. Premete EXIT/NO per evitare la sovrascrittura dei file. I file che non si trovano ancora nel disco vengono comunque copiati.

Overwrite on Copy? (Enter/Exit)
Premete ENTER/YES per sovrascrivere i file con lo stesso nome trovati a destinazione. Premete EXIT/NO per evitare di sovrascrivere i file. I file che non sono ancora presenti sulla scheda vengono sempre copiati.

Overwrite Protected Files? (Enter/Exit)
Normalmente, i file protetti non possono essere sovrascritti. Se premete ENTER, potete sovrascriverli durante l'operazione in corso.

Rename: Invalid Name (Press Exit)
Non potete usare il nome che avete inserito. Riprovate con un nome differente.

Rename: new name must be a \".SET
Non è possibile modificare l'estensione ".SET".

Rename Failed! (Press Exit)
Errore durante il Rename. Operazione Rename annullata.

Save Failed! (Press Exit)
Si è verificato un errore durante il Save. L'operazione è stata annullata.

Some Files Missing (Press Exit)
Questo messaggio potrebbe apparire al termine di un'operazione di Restore, per avvertire che mancano alcuni file User. Non è un problema per l'integrità dei dati originali (Factory Data).

Unit Not Found (Press Exit)
Avete cercato di accedere ad un dispositivo di memoria di massa non disponibile in questo strumento.

Unformatted medium
Avete selezionato un supporto (scheda) non ancora formattato o in un formato che la Pa50SD non può riconoscere. Formattate il supporto usando la procedura "Format" (vedi "Pagina 5 – "Format"" a pagina 149).

Wait
La Pa50SD è occupata con un'operazione della scheda.

SOLUZIONE AI PROBLEMI

Problema	Soluzione	Pagina
Problemi di carattere generale		
Lo strumento non si accende	Assicuratevi che (1) la spina del cavo di alimentazione sia inserita nella presa di corrente, (2) il cavo di alimentazione sia collegato all'apposito connettore nel retro dello strumento, (3) il cavo non sia danneggiato, (4) non ci siano problemi con la rete elettrica.	
	L'interruttore di accensione è in posizione ON?	
	Se lo strumento continua a non accendersi, contattate il Rivenditore o il più vicino Centro di Assistenza Autorizzato Korg.	
Nessun suono	Il jack della cuffia è collegato al connettore HEADPHONES? Se è così, gli altoparlanti sono stati automaticamente disattivati.	23
	Controllate i collegamenti con l'amplificatore o il mixer.	23
	Assicuratevi che tutti i componenti del sistema di amplificazione siano accesi.	
	Il cursore MASTER VOLUME o ASSIGNABLE SLIDER di Pa50SD è in posizione diversa da "0"?	13
	Il parametro Local è posto ad Off? Ponetelo ad On.	136
	Il parametro Speaker è posto ad Off? Ponetelo ad On.	134
	Il parametro Attack ha un valore troppo alto? Abbassate il suo valore, per consentire al suono di iniziare più rapidamente. Il parametro Volume ha un valore troppo basso? Assegnategli un valore più alto.	50 47
Le note più basse non suonano	Quando il led del tasto SPLIT è acceso, la tastiera viene divisa in una parte Lower (note basse, sotto il punto di split) e una parte Upper (note alte, sopra il punto di split). La traccia Lower è in mute? Ponetela in play.	26
Suoni sbagliati	I banchi USER contengono dati modificati? Caricate i dati giusti per la Song o lo Style che volete suonare.	142
	Uno dei Drum Kit USER è stato modificato? Caricate i Drum Kit giusti.	142
	Gli Style o le Performance sono stati modificati? Caricate i dati giusti (Style o Performance).	142
Il suono non si interrompe	Assicuratevi che la polarità del pedale damper sia giusta. Controllate il parametro Damper Polarity.	135
Lo Style o la Song selezionati non si avviano	Assicuratevi che il parametro Clock sia posto ad Int. Se state usando il MIDI Clock di un altro strumento, dovete porre il parametro MIDI Clock a MIDI e assicurarvi che l'altro strumento trasmetta dati di MIDI Clock.	136
Lo strumento non risponde ai messaggi MIDI	Assicuratevi che i cavi MIDI siano collegati correttamente.	23
	Assicuratevi che l'altro strumento stia trasmettendo sugli stessi canali su cui Pa50SD riceve.	51 83
	Assicuratevi che i filtri MIDI di Pa50SD non impediscano la ricezione dei messaggi.	138
Gli strumenti percussivi non sono suonati correttamente	Assicuratevi che le tracce Percussion e Drum siano poste in modo Drum, e lo strumento collegato non abbia la trasposizione attivata.	50 83
Quando si suona uno strumento percussivo, si possono udire dei "click"	Il clic è parte del suono, e non un difetto.	
Dopo la selezione di una Performance, uno Style o un STS si può avvertire un rumore di fondo	La Performance, lo Style o l'STS selezionati richiamano l'effetto "15 Analog Record", che simula il rumore di fondo di un disco in vinile.	
Problemi relativi alle schede		
Impossibile formattare una scheda	La scheda è inserita correttamente?	139
Impossibile salvare dati su una scheda	La scheda è formattata?	149
	La scheda è inserita correttamente?	139
Impossibile caricare i dati da una scheda	La scheda è inserita correttamente?	139
	La scheda contiene dati compatibili con la Pa50SD?	140

24. SPECIFICHE TECNICHE

Modello: Korg Pa50SD	
Tastiera	61 tasti, sensibili alla dinamica.
Sistema operativo	Korg OPOS (Objective Portable Operating System). Multitasking, Load-While-Play. Residente in SSD (Solid State Disk). Aggiornabile da scheda SD.
Display	LCD custom retroilluminato
Memorizzazione dati	8MB (equivalente a 20MB) Solid State Disk (SSD) interno, lettore per schede SD/MMC.
Generazione sonora	Korg HI - Hyper Integrated.
Polifonia	62 voci, 62 oscillatori. Filtri con risonanza.
Forme d'onda	32 Mbyte di forme d'onda PCM in ROM. Stereo Piano.
Program	>660 (Single Oscillator, Double Oscillator), compreso lo Stereo Piano e i Program compatibili GM Level 2. 32 Drum Kit. 128 Program User, 64 Drum Kit User. Editing dei Program Full ed Easy.
Effetti	4 processori di effetti stereo digitali (con 89 tipi di effetti).
Performance	160 Realtime Performance. Fino a 304 Style Performance con 4 Single Touch Setting ognuna.
Style	Fino a 304 Style, residenti nel Solid State Disk, liberamente riconfigurabili. 8 tracce Style, 4 Single Touch Setting per Style, 48 Style User, Style Performance e Single Touch Setting programmabili. Funzione di lettura direttamente dalla scheda. Compatibile con gli Style della Serie i. Funzioni Style Record, Style Edit, Step Edit, Event Edit
Single Touch Setting (STS)	4 × 304 (memorizzano le tracce Realtime)
Controlli Style	4 Variation, 2 Fill, 2 Intro, 2 Ending, Counter In/ Break, Synchro Start/Stop, Tap Tempo/Reset, Fade In/Out, Bass Inversion, Manual Bass, Tempo Lock, Memory, Accompaniment Volume, Accompaniment Mute, Drum Mapping, Snare & Kick Designation, Single Touch.
Controlli generali	Master Volume, Ensemble, Octave Transpose, Master Transpose, Split Point, Style Change, Tracks Volume, Quarter Tone, Assignable Slider, Joystick, Dial.
Pad	4 Pad assegnabili + tasto Stop
Song Play	XDS* Crossfade Dual Sequencer - 2 Sequencer con controlli separati di Start/Stop, Pause, << (Rewind) and >> (Fast Forward). Controllo Balance. Le Lyrics appaiono su schermo. Funzione Jukebox. SMF Direct Player (formati 0 e 1).
Song / Backing Sequence	Funzione Easy Record. Sequencer completo. 16 tracce. Formato SMF nativo.
Pedali	Damper, Assignable (continuo, footswitch)
Controlli Realtime	Joystick (pitch + modulation), Assignable slider, Pads
MIDI	IN, OUT, THRU. Assegnazione individuale delle tracce. Funzione di configurazione rapida (MIDI Setup)
Ingressi audio	2 × In, impedenza Line
Uscite audio	2 Main (Left/Mono, Right), cuffie
Amplificatore principale	Amplificatore digitale 2 × 15 Watt
Altoparlanti	2 altoparlanti a doppio cono (bass-reflex).
Consumo	26 Watt
Dimensioni	L: 1054mm / 41.5", P: 393mm / 15.5", H: 150mm / 5.9" (senza leggio)
Peso	11.25 kg (24.8 lbs)
Accessori	Manuale di istruzioni, cavo di alimentazione, leggio
Opzioni	EXP-2 Foot Controller, XVP-10 Exp/Volume Pedal, PS-1 Footswitch, DS-1H Damper Pedal

* In attesa di brevetto

25. INDICE ANALITICO

A

Acc/Seq Volume 10, 13
Ambiente di edit 22
AMS(Alternate Modulation Source)
    Resonance 121
Assignable Slider 135
Attack 128
Attack Level
    Amp EG 128
Attack Time
    Filter EG 126

B

Backup 8, 150
Balance 10, 18, 29, 33
Bank Select 40

C

Canale Global 38
Chord Recognition Mode 54
Chord Scanning 17
Cutoff Frequency 122

D

Damper 11, 51
    Polarità 135
Decay Time
    Filter EG 126
Delay
    LFO 130
Demo 11
Direct FD 44
Display 20–22
    Tasti F1-F4 17, 20
    Tasti Page 20
    Tasti Volume/Value 16, 20
Display Hold 17
Doppio Sequencer 74

E

Effetti
    Modo Song 102, 104
    Modo Song Play 75, 80
    Modo Style Play 47, 49
Ending 15
Ensemble 52

F

F1-F4 17, 20
Fade
    LFO 130
Fill 15
Filter
    Cutoff Frequency 122
    Filter Type 121
    Low Pass & High Pass 121
    Low Pass Resonance 121
Finestre di dialogo 22
Finestre di selezione 22
Footswitch 135
    Polarità 135
Format 149

G

General MIDI 38
Global 134–138
Groove Quantize 75

I

Ingressi audio 10, 23
Input 10, 23
Interfaccia MIDI 23, 40
Interfaccia utente 21
    Ambiente di edit 22
    Finestre di selezione 22
    Modi operativi 21
Intro 15

J

Joystick 51
Jukebox 79, 84

K

Keyboard Mode 17

L

Level
    Program
        Trim 121
LFO
    Waveform, LFO waveform 129
Local Off 40, 136
Lock 54
Low Pass & High Pass 121
Low Pass Resonance 121
Lyrics 77, 78

M

Master Transpose 18, 135
Master Tune 134
Master Volume 10, 13

Menu 16
MIDI
  Canale Global 38
  Canali Chord 137
  Canali IN 136
  Canali OUT 138
  Clock 74, 136
  General MIDI 38
  Interfaccia 23, 40
  Programmazione tracce 83, 106
  Setup 39, 135
  Standard MIDI File 74, 94
MIDI Setup 39, 135
Midifile 38, 74, 94
Modi operativi 13, 21
Modo
  Backing Sequence 34, 87–93
  Program 113–133
  Song 94–112
  Song Play 74–86
  Style Play 44–55
  Style Record 56–73
Modo Drum 83, 106
Mute 16, 26

O

Octave Transpose 18
Offset
  Offset, LFO 130
OS
  Backup 150
Output 10, 23

P

Pad 18, 54
  Lock 54
Page 16, 20
Pedal 135
Performance 44
  Selezione 18, 27
Pitch Bend 48, 103
Portamento
  AMS 132
Program
  Modifica 49, 105
  Selezione 18, 28
Program Change 40

R

Resonance 121

S

Scala
  Lock 54
  Main (scala principale) 134
  Selezione in tempo reale 37
Scala araba 37
Scheda 139–152
  Backup 150
  Format 149
Select
  MFX Effect Select 131
Sequencer
  Controlli di trasporto 18
  Link 84
  Modo effetti del Sequencer 2 85
  Selezione 77
  Sequencer 1 77
  Sequencer 2 77
Sequencer doppio 29
Shift 17
Single Touch 14, 17, 29
Single Touch Setting (STS) 17
  Selezione 29
Sistema operativo
  Backup 8
  Update 8
Song
  Modifica 35
  Registrazione 34, 87
  Riprodurre da una scheda 29
  Riproduzione da disco 31, 78, 89, 95
  Selezione 78, 89, 95
  Standard MIDI File 38
Speakers On/Off 134
Split Point 14, 39
Standard MIDI File 38, 74, 94
Style
  Ending 15
  Fill 15
  Intro 15
  Selezione 14, 28
  Style Performance 44
  Variation 14
Style Change 27
Sync.
  Key Sync., LFO 130
  MIDI/Tempo, LFO 130
Synchro Start/Stop 15

T

Tap Tempo 15
Tastiera
  Configurazione 26
Tempo 44
Tempo/Value 17
Testi 77, 78

Tracce
Drum/Percussion 50, 105
Modo Drum 83, 106
Octave Transpose 18
Program 18
Realtime 26
Selezione 16, 26, 77
Tracce Realtime 44, 75
Volume 20, 47
Tracce Drum 50, 105
Track Select 16, 77, 78, 95
Transpose 18
Tune
Tune, Program 116

U

Uscite audio 10, 23

V

VALUE slider
AMS 132
Variation 14
Velocity
AMS 132
Velocity Intensity, Amp Mod. 127
Velocity, Filter EG 123
Velocity Curve 134
Volume
Acc/Seq 10, 13, 75, 94
Balance 10
Master 10, 13, 75, 94
Singole tracce (Song Play) 80
Singole tracce (Song) 101
Singole tracce (Style Play) 47
Volume/Value 16, 20

W

Write 15
Global 134
Modo Style Play 46

KORG

Address
KORG ITALY SpA
Via Cagiata, 85
I-60027 Osimo (An)
Italy

Web
www.korgpa.com
www.korg.co.jp
www.korg.com
www.korg.co.uk

© KORG Italy 2009. Tutti i diritti riservati